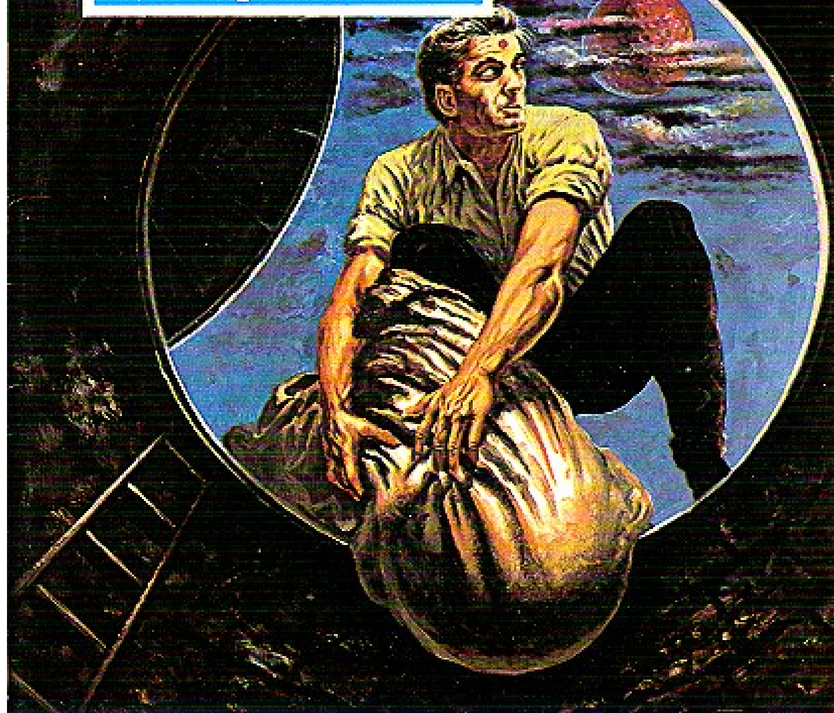
MOEWIG

Perry Rhodan Sonderreihe

ATLAN

Im Auftrag der Menschheit



Die Spiele des dunklen Mondes

Menschenjagd im Lande der Nighmanen — ein USO-Agent kämpft um sein Leben

Nr. 46

DM 1,–

Österreich	S 7,–
Schweiz	Fr. 1,20
Italien	Lire 220
Belg./Lux.	F 15,–
Frankreich	FF 1,80
Holland	hfl. 1,10
Spanien	Pts. 25,–


Atlan
Atlan eBook Edition

Menschenjagd im Lande der Nighmanen ein USOAgent kämpft um sein Leben

Nr. 46
Die Spiele des dunklen Mondes von Ernst Vlcek

Auf Terra, den Weiten des Solaren Imperiums und den Stützpunkten. der USO schreibt man Anfang September des Jahres 2409 Standardzeit.
Die Condos Vasac, das galaxisweite Verbrechersyndikat, das der USO und dem Solaren Imperium für lange 2eit einen erbitterten Kampf lieferte, ist nicht mehr! Die Organisation wurde vor über einem halben Jahr endgültig zerschlagen, als Männer der USO "das let%te Versteck" ausfindig machten und Raumschiffe der USO, des Solaren Imperiums und der Maahks in das Zentralsystem der Grossarts eindrangen.
Aber das Ende der CV bedeutet keineswegs, daß in der Galaxis Ruhe herrscht, und daß Lordadmiral Atlan und seine Mitarbeiter ihre Tätigkeit einstellen können. Im Gegenteil—die USO, auch "galaktische Feuerwehr" genannt, wird nach wie vor dringend benötigt. Und Ronald Tekener und Sinclair M. Kennon, der Mann mit "Vollprothese", befinden sich längst wieder im gefährlichen Einsatz.
Nach der Aushebung der "Schule der Attentäter" und der Entdeckung der "Saboteure von Hemals" verfolgen die beiden—in Maske selbstverständlich!—weiterhin die Spur dessen, der für die Morde an prominenten Bürgern des Solaren Imperiums verantwortlich ist.
Aber der unbekannte Drahtzieher hat sich gut verborgen. Sein neuerliches unseliges Wirken offenbart sich erst wieder während der **SPIELE DES DUNKLEN MONDES ...**

Die Hauptpersonen des Romans:
Yalo Patser—Ein USO-Agent kämpft um sein Leben.
Imiral—Yalo Patsers Vertrauter.
Beba Ghwana—Besitzerin eines Badehauses.
Damor Lapata und Jivina Aol—Zwei von Yalo Patsers Jägern.
Aglorit—Ein Giftmischer aus dem Nordland.

PROLOG

"Man nennt mich Imiral, den Beobachter. Ich stamme aus Zaguun und bin nur ein Sklave. Aber unter meinem Herrn Yalo Patser, dem Händler, habe ich ein Leben wie ein freier Mann geführt. Ich war für ihn mehr als ein Leibeigener, ich war sein Vertrauter, fast ein Freund. Ich durfte mit ihm an einem Tisch sitzen, das Bad mit ihm teilen und aus einem Kelch trinken. Er gestattete es mir, in denselben Gesellschaftshäusern geistige und sinnliche Freuden zu genießen, ich schlief unter seinem Dach. Sein Vertrauen in mich war so groß, daß er mich in alle seine persönlichen Geheimnisse einweihte.

Deshalb kann ich nicht glauben, daß er eine Verfehlung begangen haben soll, von der ich nichts weiß. Ich glaube auch nicht, daß es irgend etwas in seinem Leben gegeben hat, das er mir hätte verschweigen müssen. Yalo Patser war ein Ehrenmann, Ehrwürdiger. Fragt die Edlen, die bei ihm kauften—er hat sie nie betrogen. Geht in die Gesellschaftshäuser, in denen Yalo Patser verkehrte, und erkundigt euch bei den Lebensdienern und den Lebensdienerinnen nach ihm- sie werden euch nur das beste Zeugnis über meinen Herrn ausstellen. Fragt die Jäger, die ihn während der Spiele des dunklen Mondes jagten ... Aber ist das überhaupt nötig.

Die Leistungen meines Herrn sind überall bekannt, sie sprechen für sich. Man hat ihn mit Ehrungen überhäuft, weil er es immer verstand, auf ehrliche Weise als Sieger aus den Jagdspielen hervorzugehen, Er war ein gern gesehener Gast in den besten Häusern von Vertoro. Ehrwürdiger, erkundigt euch bei den Adligen, bei den Dichtern und Ästheten, bei den Philosophen und bei den Bürgern. Yalo war überall gleichermaßen beliebt. Jäger, die es verstanden, während der *Spiele des dunklen Mondes* bei ihm einen roten Punkt anzubringen, kamen in den Ruf, besonders geschickt und schlau zu sein.

Mein Herr hätte schon lange in die oberste Gesellschaft von Vertoro einziehen können. Doch blieb er trotz seiner Erfolge still und bescheiden und war es zufrieden, ein geachteter Händler zu sein. Er war ein freier Mann, mehr wollte er nicht. Er erschien mir als ehrlicher und charakterstarker Nighmane, wenn ihr das Urteil eines Sklaven hören wollt, Ehrwürdiger. Wie soll ich mir da vorstellen können, daß er ein zweites Ich besessen hat, daß er ein Doppelleben führte! Wenn ihr es sagt, Ehrwürdiger, dann muß es wohl stimmen,

daß Yalo Patser nach außen hin ein Ehrenmann, in Wirklichkeit aber ein Schurke war. Ich selbst habe das nie erkannt. Ich bin nur ein Sklave, der eure Fragen nach bestem Wissen und Gewissen beantwortet. Und ich begreife immer noch nicht, wie mein Herr etwas Unmoralisches, Unsittliches oder Gesetzwidriges getan haben könnte. Ich begreife es einfach nicht, Ehrwürdiger!"

*

Die Sonne war eben aufgegangen und hüllte den terrassenförmig angeordneten Hügel mit dem Palast der weisen Hüter in ihre goldenen Strahlen. In der Luft lag ein schwermütiger Gesang, der sich mit dem Rauschen des Wassers aus den sieben Brunnen vermischte. Der verhaltene Gesang kam von den zwei Dutzend Sklaven, die den *Plat% der fallenden Wasser* von den Überresten des Karnevals säuberten. Sie rissen die kunstvollen Dekorationen nieder, holten die Blumengirlanden herunter, demontierten die Aufbauten. Die *Spiele des dunklen Mondes* waren beendet ...
Imiral blickte noch einmal zu dem Gebäude zurück, das er eben verlassen hatte. Als er sich davon überzeugte, daß ihm kein Kratamone folgte, überquerte er den Platz und bog in eine breite, stufenförmig abwärtsführende Straße ein, die mit rotem KirtzMarmor gepflastert war.
Er konnte mit sich zufrieden sein, denn es war ihm gelungen, die Kratamonen zu täuschen. Sie hatten nicht gesagt, daß sie ihm glaubten, aber das war auch nicht nötig. Sie hatten ihn nicht getötet und ihn einfach gehen lassen, das war Beweis genug.
Aber wie weit würde er kommen? Er war ein herrenloser Sklave und konnte von jedem Nighmanen in Besitz genommen werden.
Er zuckte die breiten Schultern. Es war ihm eigentlich egal, welches Schicksal auf ihn wartete, jetzt, da er Yalo Patser nicht mehr dienen konnte.
Aber zumindest hatte er ihm noch einen letzten Dienst erweisen können, indem er die Kratamonen belog. Es stimmte wohl, daß Yalo Patser ein Ehrenmann gewesen war, o ja, einen gütigeren und gerechteren Herrn und Meister konnte sich Imiral nicht vorstellen. Aber darüber hinaus war Yalo auch ein Geheimnisträger.
In seinen beiden Schlupfwinkeln besaß er Maschinen und Geräte, die

nicht von dieser Welt stammten, sondern Produkte eines technisierten Volkes von den Sternen waren. Da die Nighmanen keine nennenswerte Technik besaßen, würden sie nicht einmal erahnen können, wozu diese Geräte dienten. Er. Imiral, konnte mit ihnen umgehen. Yalo Patser hatte ihm ihre Bedienung gelehrt. Er hatte Imiral in alle seine Geheimnisse eingeweiht, hatte ihm von seiner Reise zu den Sternen und seiner geheimen Mission für die Sternenmenschen erzählt.

1.

"Brrr!" machte der Alte und spannte die Zügel an. Der Gorscha warf den mächtigen Schädel mit den Hörnern schnaubend zurück, stemmte die Hufe in den Boden und rieb sein borstiges, rotes Fell an der Deichsel. Der zweirädrige Karren kam zum Stillstand.
Der Alte sprang wendig vom Kutschbock und ging hochaufgerichtet einige Schritte die Straße entlang, bis er vor dem Zugtier stand.
Vor ihm lag ein großes Tal, durch das sich ein breiter Strom wälzte. An den Ufern des Stromes lag eine große Stadt. Sie war von einer hohen, breiten Mauer aus Sandstein umgeben. Dahinter waren die Terrassenbauten und Paläste zu sehen, die im Schein der blaßgelben Sonne Ratos-Ebor rot, blau und golden leuchteten—rot und blau die Mauern aus Kirtz-Marmor, golden die Dächer. Und dazwischen waren große Flächen aus saftigem Grün: die Prachtgärten.
Der alte Mann mit der ledrigen Haut genoß sichtlich den Anblick dieser einmaligen Stadt, in der er vor über hundert Jahren geboren worden war. Seine Toga aus dem heilen, seidenartigen Gewebe flatterte sanft im Wind, er selbst bewegte sich nicht.
Neben ihm erschien sein schwarzhäufiger Begleiter mit einer prall gefüllten Fischblase.
"Vertoro, das Juwel von Nighman, die Königin. aller Städte", sagte der schwarzhäufige Hüne und blickte den Alten dabei von der Seite her an. Dieser hob wortlos beide Hände und formte sie in Brusthöhe zu einer Schale.
Der Schwarzhäufige zog den Stöpsel aus der Öffnung der Fischblase und schüttete aus ihr eine grünliche, stark duftende Flüssigkeit in die Hände des Alten. Dabei sagte er:
"Ihr seid in den letzten Tagen so wortkarg, Yalo. Darf ich fragen, ob

eure Schweigsamkeit mit der Landung des Raumschiffes zusammenhängt, deren Zeuge ihr wurdet?"
Der Alte wusch sich mit der grünlichen Flüssigkeit das Gesicht und die Hände und massierte sie anschließend in die Haut ein.
Endlich hatte er die Waschung beendet und sah zu dem Hünen auf, dessen Blick immer noch unverwandt auf ihn gerichtet war.
"Du darfst nicht fragen, Imiral", sagte Yalo Patser. "Es ist besser, du vergißt das Raumschiff und alle anderen Dinge, die damit zusammenhängen. Vergiß auch alles, was ich dich gelehrt habe—die Bedienung der Geräte in meinen Verstecken, die Handhabung der feuerspeienden Waffen. Vergiß die Weltraumfahrt und vergiß, daß es bei den Sternen viele von den Menschen bewohnte Welten gibt. Es genügt, daß ich aus meinem langen Schlaf wachgerüttelt wurde und mich mit diesen Dingen auseinandersetzen muß. Ich möchte nicht, daß du davon betroffen wirst. Denke bei allen deinen Handlungen stets daran, daß alle Welt denken soll, daß du nichts als mein Diener bist. Nur eines versprich mir noch, Imiral. Wenn mir etwas zustößt, dann vernichte alle Geräte und Maschinen in meinen Verstecken, bevor sie jemand findet."
"Das verspreche ich", sagte Imiral feierlich. Es schmerzte ihn, mitansehen zu müssen, wie sich sein Herr mit Problemen abquälte und offensichtlich das Bedürfnis unterdrückte, sich ihm mitzuteilen. Imiral lagen noch eine Menge Fragen auf der Zunge, doch hütete er sich, sie zu stellen. Er wußte aus Erfahrung, daß Yalo `von sich aus zu ihm sprechen würde—oder überhaupt nicht.
"Jetzt brauche ich ein Bad", sagte Yalo Patser sehnsüchtig, kletterte auf den Kutschbock des zweirädrigen Karrens und ergriff die Zügel. Der Gorscha setzte sich behäbig in Bewegung.
Imiral wartete, bis der Karren an ihm vorbei war, dann schwang er sich auf die Ladefläche, die nur halb beladen war. Er ließ die Beine vom Rand baumeln. Als er unwillkürlich zum tiefblauen Himmel hinaufsah, erblickte er einen Zoon, der hoch über ihnen kreiste. Selbst aus dieser Entfernung konnte er erkennen, daß es sich um ein schlankes, hochgezüchtetes Tier handelte, das eine Flügelspannweite von gut zwölf Metern haben mußte. Sein scharfes Auge erkannte auch, daß der majestätische Riesenvogel gesattelt war, doch erblickte er den Reiter selbst nicht.
Für einen Augenblick war ihm, als sähe er den Zipfel eines

schwarzen Umhangs, doch konnte er nicht beschwören, daß es sich dabei um das Gewand eines Kratamonen handelte.

*

An jedem der zwölf Stadttore gab es Bäder, in denen sich die Reisenden laben und reinigen konnten, bevor sie nach Vertoro einzogen.
"Bad Ghwana" war das größte von ihnen und das am besten geführte. Es gab eigene Abteilungen für Sklaven und die Angehörigen der bürgerlichen Kasten, aber auch für die Bedürfnisse der Edelleute war gesorgt. Bad Ghwana wurde selbst höchsten Ansprüchen gerecht; es kam nicht von ungefähr, daß die Mitglieder des regierenden Adelsklans hier abstiegen, wenn sie von ihren Reisen zurückkamen. Das Haus wurde von Beba Ghwana geleitet, die trotz ihrer Jugend weit über die Stadtmauern von Vertoro als Baodora, wie die Hüterinnen von Gesellschaftshäusern genannt wurden, berühmt war. Yalo Patser kannte sie schon, als das Bad noch einen anderen Namen gehabt hatte und Ghwana noch eine einfache Lebensdienerin gewesen war. Seit damals kehrte er nach jeder Geschäftsreise bei ihr ein und besaß, als einer von wenigen, das Privileg, ihre persönliche Gesellschaft genießen zu dürfen.
Sie hatte helles, rotes Haar, das sie kurz geschnitten trug und rund um das Gesicht zu kunstvollen Ornamenten gelegt hatte. Sie entsprach in keiner Weise dem Idealbild der nighmanschen Frau, sondern war mit ihren üppigen Körperfarmen, den starken Beinen und den fleischigen Armen gerade das Gegenteil. Doch eben das machte ihren Reiz aus.
Sie empfing Yalo Patser mit den Worten: "Ihr seid spät dran, Yalo. Sonst pflegtet ihr schon einige Tage vor den Spielen nach Vertoro zu kommen. Und ich sehe, daß euer Karren kaum beladen ist."
Er wurde mißtrauisch, obwohl in ihrer Stimme nichts anderes als echte Besorgnis lag. Er antwortete nicht.
Der Umkleideraum war angefüllt mit Wohlgerüchen. Beba Ghwana öffnete mit geschickten Händen seine Kleider und half ihm heraus. Auf ihren vollen Lippen lag ein Lächeln, als sie zusah, wie er in das laue Wasser des Zulaufkanals glitt. Er schloß behaglich die Augen und genoß das wohlige Kribbeln, das ihm die sanfte Strömung auf

der Haut verursachte. Er spürte förmlich, wie die desinfizierenden Zusätze des Wassers den Schmutz von seinem Körper wuschen.
Bis zum Kinn im Wasser, schritt er den Kanal hinunter, wandte sich an der Gabelung nach links. Hier mündeten auf beiden Seiten des Kanals schmale Nebenarme zu den Kabinen. Bei einer von ihnen wartete bereits Beba auf ihn. Sie hatte zwei Baodorinnen bei sich, die Yalo vorher noch nie gesehen hatte. Er machte sich weiter keine Gedanken darüber, denn er konnte sicher sein, daß Beba ihn nur den besten Lebensdienerinnen anvertrauen würde. Außerdem betreute sie ihn persönlich.
Als er eine Stunde später aus der dampfenden Wanne stieg und sich auf den Massagetisch legte, fühlte er eine wohlige Müdigkeit in seinen Gliedern. Das Wasser hatte den Schmutz von Wochen aus allen seinen Poren gelaugt. Jetzt war er gereinigt und konnte seine Haut einer ausgiebigen Pflege unterziehen lassen.
Die beiden Baodorinnen trugen die Fettcremen auf, betupften ihn mit Duftwässerchen, während Beba Ghwana ihn massierte. Dabei plauderten sie miteinander, scherzten, philosophierten, politisierten, und die Baodorinnen zeigten sich sehr gescheit und charmant. Yalo stellte bald fest, daß sie alle Eigenschaften besaßen, die man von einer guten Lebensdienerin verlangte. Nur als er dann müder wurde und sie zu singen begannen, bat er Beba, sie wegzuschikken. Die Baodorinnen waren ihm nicht böse deswegen; sieküßten ihn liebevoll auf die Wange und verschwanden kichernd.
"Ich danke dir, Yalo, daß du mit mir allein sein möchtest', sagte Beba.
Er schüttelte schwach den Kopf. "Nicht böse sein, Beba, aber ich habe die beiden Mädchen nur weggeschickt, weil mich ihr Gesang schwermütig machte. Ich bin nicht mehr der Yalo, der in deiner Erinnerung lebt. Hier liegt ein alter Mann, mit gesundem Geist und klarem Verstand wohl, aber aus dessen Körper die Kraft der Jugend für immer entschwunden ist. Früher dachte ich, daß ich dieser Jugend einmal nachtrauern würde. Doch jetzt, da es soweit ist, finde ich mich damit ab. Ich komme recht gut mit der neuen Form meines Daseins zurecht."
Sie unterhielten sich noch eine Weile über dieses Thema dann brachte er die Sprache auf Imiral. "Ich möchte, daß er eine gesicherte Zukunft hat, Beba", sagte er. "Imiral ist intelligent und geschickt, er

kann sich überall behaupten. Aber es würde mich beruhigen, wenn ich sein Schicksal in die Hände eines Menschen legen könnte, dem ich grenzenlos vertraue. Würdest du dich seiner annehmen, wenn mir eines Tages etwas zustößt? Imiral könnte dir sehr nützlich sein, er gäbe einen wunderbaren Baodoren ab."
Sie lachte. "So alt fühlst du dich, daß du an einen baldigen Tod denkst?"
Er lag bäuchlings auf dem Massagetisch und blickte auf das Wasser des Kanals, in dessen Oberfläche sich das Licht der Öllampen spiegelte. Plötzlich glaubte er, durch den Vorhang, der seine Kabine vom Hauptkanal trennte, einen Schatten zu sehen. Er sprang auf und stürzte sich kopfüber ins Wasser. Mit einigen kräftigen Schwimmbewegungen tauchte er unter dem Vorhang hinweg. Da erblickte er wieder einen Schatten vor sich, diesmal unter Wasser - ein Bein, das sich abwinkelte und nach oben verschwand.
Yalo faßte danach und tauchte auf. Noch bevor er etwas durch den Wasserschleier erkennen könnte, erhielt er einen kräftigen Schlag auf den Kopf und fiel kraftlos nach hinten.
Beba Ghwana war ihm auf dem Laufsteg neben dem Kanal gefolgt. "Bei KRATA" rief sie erschrocken aus, als sie sah, daß sich das Wasser rund um Yalo Patser blutrot färbte. Sie war schnell bei ihm und zog ihn mühelos auf den Steg hinaus.
"Beinahe möchte ich wirklich glauben, daß du alt geworden bist, Yalo", sagte sie in scherzhaftem Spott. "Springst einfach ins Wasser, ohne jeden Grund, und tust es so ungeschickt, daß du dir dabei den Kopf anschlägst."
"Jemand hat mir einen Schlag versetzt", behauptete er.
Beba Ghwana blickte sich um. "Du mußt dich geirrt haben, Yalo. Denn außer einem Kratamonen war niemand in der Nähe."
Ihre Blicke kreuzten sich.
"Nein", sagte sie mit zitternder Stimme und schüttelte nachdrücklich den Kopf. "Das kann ich einfach nicht glauben."

2.

Imiral erfuhr die schreckliche Wahrheit beim Betreten des Sklavenbades; sie traf ihn wie ein Schlag.
Eine Baodorin zog ihn beiseite und erzählte ihm:

"Vislara ist nicht mehr bei uns. Ein Edelmann, man sagt, er sei der Sohn eines der Weisen Hüter, kam zu uns, erblickte Vislara und nahm sie sofort mit sich. Tut mir leid für dich, Imiral, aber betrachte es einmal anders. Du hast Vislara geliebt, aber hättest du ihr Leben für immer ausfüllen können? Bei einem Edelmann wird sie ihr Glück machen. Du solltest es ihr gönnen."
Imiral hatte Vislara im Bad Ghwana kennengelernt, als ihm die Baodora einmal gestattete, zusammen mit seinem Herrn Yalo Patser ein Bad zu nehmen. Seit damals trafen sie sich heimlich. Vislara wollte noch einige Zeit als Baodorin dienen, um ein kleines Vermögen zusammenzusparen und unabhängig zu sein. Imiral war überzeugt, daß er, wenn es erst soweit war, von seinem Herrn die Freiheit bekommen hätte. Einem Leben an der Seite der Geliebten wäre nichts im Wege gestanden ...
Als Yalo Patser das Bad durch jenen Ausgang verließ, der durch die Stadtmauer nach Vertoro hineinmündete, wurde er von Imiral bereits erwartet.
Der schwarzhäutige Gazuuner zeigte Bestürzung beim Anblick der Beule auf Yalos Stirn.
"Ihr seid verwundet!"
"Ich bin nur gestürzt", sagte Yalo. Er lenkte schnell ab: "Hast du die Waren verladen und den Gorscha versorgt? Ja? Gut. Dann werde ich beim heutigen Eröffnungszeremoniell der Spiele Verbindung mit den Bestellern aufnehmen, und du kannst dann die Auslieferung morgen durchführen." Er maß Imiral mit einem Blick ab und meinte mißbilligend: "Ich sehe, du hast dich nicht gereinigt. Das befremdet mich."
Imiral berichtete Yalo Patser, was ihm widerfahren war und schloß: "Ich werde nie wieder Gast in diesem Hause sein!"
"Vislara wäre dir eine gute Lebensgefährtin geworden", sagte Yalo Patser dazu. "Eine Bessere wirst du nicht finden. Vielleicht kann ich eine Vereinbarung treffen, wenn ich in Erfahrung gebracht habe, wie der Edelmann heißt, der sie abwarb."
"Wohin werdet ihr euren Schritt wenden, Herr?" fragte Imiral förmlich. "Geht ihr in euer Haus, um dort auf den Boten mit der Einladung für die Eröffnungsfeier zu warten, oder was gedenkt ihr zu tun?"
Yalo Patser atmete tief ein, machte eine alles umfassende

Handbewegung und ließ seine Blicke über die großzügig angelegten Bauwerke schweifen, die die marmorbelegte Prachtstraße umsäumten.
"Ich möchte nach langer Zeit wieder einmal die würzige Luft von Vertoro atmen", sagte er mit übertriebener Fröhlichkeit. "Ich möchte durch die Straßen gehen und mich den Leuten zeigen. Sie sollen sehen, daß ich wieder hier bin und an den Spielen teilnehmen werde. Für einige Stunden wenigstens möchte ich die Schönheiten genießen können, an der ungezwungenen Ausgelassenheit der Menschen teilhaben, meine kurze Freiheit bis zur Neige auskosten. Denn morgen, ab Sonnenaufgang, beginnen die Spiele des dunklen Mondes, und dann werde ich das alles nicht mehr tun können. Denn dann werden sie Jagd auf mich machen. Laß uns diese kurze Zeit so unbeschwert verbringen, als gäbe es keine Probleme, keine Gefahren und keinen Tod."
Sie hatten die Stadtmauern noch nicht weit hinter sich gelassen, als Yalo Patser bereits von einer Gruppe von Jünglingen erkannt wurde. Ein großer Teil der Jugend von Vertoro feierte ihn wie einen Helden, denn er war für sie der Inbegriff von Schlauheit, Ehrenhaftigkeit und Männlichkeit.
Die Teilnehmer an den *Spielen des dunklen Mondes* waren schlechthin die Idole dieser Zeit. Man blickte zu ihnen auf wie zu Göttern, veranstaltete ihnen zu Ehren Feste, überhäufte sie mit Geschenken aller Art, adelte sie, wenn sie bürgerlich waren, und übertrug ihnen Regierungsgeschäfte, wenn sie adlig waren. Manche von ihnen waren über Generationen hinweg in aller Munde, ihre Namen waren unsterblich, man hatte Festtage nach ihnen benannt, Straßen, Plätze, Städte und ganze Landstriche. Die Jagdspiele hatten eine jahrhundertealte Tradition. Sie waren nach Beendigung des blutigen Krieges gegen die Zakoter des Westkontinents von den Hohenpriestern der damals vorherrschenden Glaubensgemeinschaft eingeführt worden. Der Zweck war einfach der, daß sich die Nighmanen nicht mehr in tödlichen Auseinandersetzungen abreagieren sollten, sondern in spannenden Spielen.
Seit damals hatte sich einiges an der Form der Abwicklung geändert, auch die Grundidee war in Vergessenheit geraten, aber die Regeln waren immer noch die gleichen.
Es gab fünfzehn Jäger und fünfzehn Opfer. Jedem Jäger war es

gestattet, alle fünfzehn Opfer zu verfolgen und zu stellen. Die Chancen der Jäger waren dabei gut, weil sie sich auf kein bestimmtes Opfer festlegen mußten. Die Opfer dagegen waren schlechter dran, denn sie konnten gleichzeitig von fünfzehn Jägern verfolgt und von jedem von ihnen gestellt werden, auch wenn sie schon die Beute eines oder mehrerer Jäger gewesen waren. Diese Spiele liefen äußerst spannend, aber vollkommen unblutig ab. Denn hatte ein Jäger ein Opfer gestellt, dann kennzeichnete er es mit einem roten Punkt—das geschah mittels Wurfgeschossen, durch Berühren mit der Hand oder auf andere Art und Weise.

Die Jagd dauerte fünfzehn Tage und wurde für die Bewohner von Vertoro jedesmal zu einem unvergleichlichen Volksfest. Selbst die 111 Mitglieder des regierenden Adelsklans nahmen daran Anteil, und auch die Kratamonen, die Priester des Gottes KRATA, schlossen sich nicht aus. Schon als vor vielen Jahren der Kratarismus gegründet wurde und sich rasend schnell über die ganze kultivierte Welt ausdehnte, gaben die Kratamonen bekannt, daß sich die göttliche Obrigkeit mit den Jagdspielen einverstanden erklärte. Daraufhin erhielten sie die offizielle Bezeichnung *Spiele des dunklen Mondes,* benannt nach KRATA, dem Beherrscher des dunklen Mondes.

Die Teilnehmer an den Spielen waren heute, wie auch vor hundert Jahren, gefeierte Persönlichkeiten, die im Mittelpunkt des öffentlichen Lebens standen. Ihre Popularität hing von ihrem Jagderfolg ab. Und das war bezeichnend. Denn noch nie seit dem Bestehen der Spiele hatte es ein Opfer gegeben, dessen Name überliefert worden wäre. Immer waren es nur die Jäger, die sich groß auszeichnen konnten. Die Opfer, die nur wenige rote Punkte abbekommen hatten, wurden kurz gefeiert und dann wieder vergessen.

Yalo Patser war die einzige Ausnahme.

Er nahm schon zum dreißigsten Male an den Jagdspielen teil, was schon beinahe Rekord war, und hatte es immer fertiggebracht, mit weniger als drei roten Punkten davonzukommen. Das war einmalig. Das Volk dankte es ihm, indem es ihn vor alle lebenden Jäger stellte. Yalo Patser war auch der einzige Teilnehmer der Spiele, der aus seinen Erfolgen kein Kapital geschlagen hatte. Er hätte schon längst einen Platz an der Spitze der vornehmen Gesellschaft von Vertoro

einnehmen können. Doch lehnte er die Verleihung von Titel und die Erhebung in eine höhere Kaste immer wieder ab, blieb zurückhaltend und bescheiden.
Und das dankte ihm die Jugend, die in Opposition zum herrschenden Kastensystem stand.
Yalo Patser nahm die Ovationen der Leute mit stillem Lächeln entgegen, während er mit Imiral durch die Straßen der Hauptstadt von Nighman schritt. Die Kunde, daß Yalo Patser, der Unbesiegbare, der Standhafte, der Schlaue, der Gerissene,in Vertoro eingetroffen war, verbreitete sich wie ein Lauffeuer.
Alle wollten sie wissen, ob er auch diesmal an den *Spielen des dunklen Mondes* teilnehmen würde. Ja, sagte er, er würde. Die Menge jubelte. Und als was, als Opfer oder als Jäger? Wie immer, sagte er, als Opfer.
Ein Begeisterungssturm brach los. Alle waren sich einig, daß es wieder eine spannende Jagd werden würde. Morgen, ab Sonnenaufgang, würde Vertoro fünfzehn Tage lang einem Tollhaus gleichen. Yalo Patser mußte sich von Hunderten die Hände schütteln lassen, ließ es mit sich geschehen, daß Frauen ihn an sich drückten und küßten—und zwang sich dazu, die Kratamonen zu ignorieren, die, schwarzgekleidet und unnahbar, überall auftauchten. Sie erschienen ihm in dem bunten, ausgelassenen Treiben wie Schemen aus einer fremden Welt.
Die Menge stob kreischend auseinander, als sich aus dem Himmel ein Zoon auf sie niedersenkte. Er schwebte eine Weile mit sanftem Flügelschlag in zehn Meter Höhe, wartete, bis die Menschen zurückgewichen waren und landete erst auf seinen langen Stelzbeinen, als der Platz geräumt war.
Es war ein intelligentes, prächtiges Tier. Das Gefieder an seinen kräftigen Flügeln schimmerte petrolfarben und besaß ein Fischaugen-Muster. Der dunkle Flaum an dem langen Hals war samtweich, sein schnabelloser, antilopenähnlicher Kopf blieb bewegungslos geradeaus gerichtet, nur die Augen wanderten unruhig hin und her.
Aus dem Sattel, der vorne und hinten mit reichlich verzierten Stützhörnern versehen war, stieg ein noch jung wirkender Nighmane, der rote Pluderhosen, eine tiefblaue Bluse mit Zaddelärmel und Schnabelschuhe trug. Er wartete, bis sein Zoon die langen Beine

abgewinkelt hatte und in Ruhestellung gegangen war, dann setzte er mit einem eleganten Sprung auf dem Boden auf.
Die Menge schwieg überrascht und gespannt, als sie sah, wie der junge Edelmann auf Yalo Patser zuschritt, wenige Schritte vor ihm eine Verbeugung andeutete und dann mit höher näselnder Stimme sagte:
"Endlich wird mir die Ehre zuteil, dem großen Yalo Patser persönlich gegenübertreten zu dürfen. Es war mir schon lange ein Herzenswunsch, euch meine Aufwartung zu machen und ich freue mich nun, ihr. mir auf diese ausgefallene Art und Weise erfüllt zu haben."
Yalo Patser konnte nicht sagen, warum, aber er mochte den jungen Edelmann vom ersten Moment an nicht.
"Ich würde Eure Freude über diesen gelungenen Auftritt gerne teilen", entgegnete er reserviert. "Aber dazu fehlt mir eine bessere Kenntnis Eurer Person, mein Herr."
Der Edelmann lächelte überheblich. "Mein Name ist Damor Lapata, und ihr werdet mich ganz gewiß noch näher kennenlernen."
Er machte eine spöttische Verneigung, schwang sich in den Sattel seines Zoon und flog davon. Die Menge schüttelte die Fäuste drohend in seine Richtung.
"Großmaul!" schimpfte Imiral.
Yalo Patser blickte dem davonfliegenden Zoon gedankenverloren nach.

3.

Der Palast der 111 stand auf dem höchsten Hügel im Mittelpunkt von Vertoro. Rund um den Hügel waren Terrassen in sieben Ebenen angelegt und mit exotischen Gewächsen aller Art bepflanzt.
Durch die prachtvollen Terrassengärten schlangen sich verschwiegene Pfade, es gab stille Lauben, faszinierende Wasserspiele und ausgezeichnete Bademöglichkeiten.
Am Fuße des Hügels wurde der Palastgarten von einer hohen, unüberwindlichen Mauer abgegrenzt. Auf der Innenseite der Mauer befand sich zusätzlich ein tiefer Graben mit reißenden Bestien, die dafür sorgten, daß kein Unbefugter eindringen konnte.
Wer zum Palast wollte, konnte nur einen Weg nehmen. Dieser führte

mitten durch den künstlichen Wasserfall hinauf, der sich an einer Stelle über die sieben Terrassen bis hinunter zum *Plat% der fallenden Wasser* ergoß.
Jeder, der in Vertoro ein Haus oder ein Anwesen betreten wollte, mußte zuerst einen Wasserkanal mit desinfizierender Wirkung passieren, um sich zu reinigen. Das war nicht nur in Vertoro, sondern im überwiegenden Teil des Landes Nighman so Sitte.
Beim Gang zum Palast wurde das Reinigungszeremoniell durch das Durchwandern des Wasserfalles vorgenommen. Die Besucher legten in einem Häuschen am Fuße des Hügels ihre Kleider ab, bekamen Badegewänder, gingen durch Sprühreben und Wasserkaskaden die sieben Ebenen der Fälle zum Palast hinauf, wo sie von Sklaven empfangen und in Hausgewänder gekleidet wurden.
An diesem Abend sollte im Palast der 111 die Eröffnung der *Spiele des dunklen Mondes* stattfinden. Daran nehmen alle hundertelf Mitglieder des regierenden Adelsklans, alle noch lebenden Jäger und Opfer vergangener Spiele und natürlich die Kandidaten für die kommenden Spiele teil. Insgesamt hatten sich hundert Adlige und hochstehende Kaufleute und Bürger für die Teilnahme als Jäger gemeldet. Ebenso viele Anmeldungen für die Rolle der Opfer waren von Sklaven, Bauern, Bürgern des Mittelstandes und Vertretern anderer niedriger Kasten gekommen.
Die Bekanntgabe der Teilnehmer wurde von allen mit Spannung erwartet.
Und dann war es schließlich soweit.
Der Sprecher der 111 regierenden Adligen, Aprius Lapata, verkündete zuerst die Namen der Jäger, dann die der Opfer. Von den Jägern wurden nur sechs zugelassen, die auch schon im Vorjahr teilgenommen hatten.
Unter den neuen Jägern befand sich ein Offizier der nighmanschen Armee, der Ruod Rameken hieß und sich bei einigen kleinen Seegefechten mit den Zakotern einen Namen gemacht hatte. Weiter ein Fürst mit Namen Hasp Mariton, der sich auf den Umgang mit den Bergvölkern verstand; eine Adlige aus einer nördlichen Provinz, deren Name Jivina Aol war und die durch ihre Weissagungen berühmt geworden war.
Und schließlich Damor Lapata, der Sohn des Sprechers der 111 regierenden Adligen, den Yalo Patser wenige Stunden zuvor

kennengelernt hatte. Die anderen Neulinge gingen praktisch chancenlos in die Spiele.
Von den Opfern besaß—außer Yalo Patser -. kein einziges einen klingenden Namen. Sie nahmen allesamt zum erstenmal an den Spielen teil.
Als die Namen der dreißig Teilnehmer bekanntgegeben worden waren, eilten Boten in alle Himmelsrichtungen davon, um das Volk von Vertoro ebenfalls zu informieren.
Danach wurden die Spielregeln verlautbart.
Jedem Jäger war es gestattet, jedes Opfer nur einmal zu stellen und mit einem roten Punkt zu markieren. Das konnte auf beliebige Art und Weise geschehen, sollte jedoch keinesfalls körperliche Schäden des Opfers bewirken. Der Jäger hatte bei jedem Abschuß das Recht, sein Opfer zu einer der Kontrollstellen zu führen und seinen roten Punkt registrieren zu lassen.
Den Opfern wurden alle Möglichkeiten der Tarnung und der Täuschung zugestanden; Sklaven durften sich sogar als Adlige ausgeben, obwohl dies zu anderen Zeiten bei Strafe verboten war. Es war den Opfern nur nicht gestattet, sich durch Gewalt einer Markierung zu entziehen. Sie mußten allein durch ihre Intelligenz den Jägern zu entkommen versuchen. Als selbstverständlich galt es, daß jedes Opfer, das einen roten Punkt erhalten hatte, sich mit dem Jäger freiwillig zur Registratur begab. Außerdem waren die Opfer verpflichtet, jeden Tag bei Sonnenuntergang die Hauptkontrollstelle aufzusuchen, um die roten Punkte nachzählen zu lassen. Obwohl die Farbe, mit denen die Opfer markiert wurden, nicht abwaschbar und nach Monate danach zu sehen war, wollte man durch ständige Kontrollen eventuelle Betrügereien von vornherein ausschalten.
Damit war der offizielle Teil der Eröffnungsfeier beendet. Nun erhielten Jäger und Gejagte Gelegenheit für ein Kennenlernen und ein erstes vorsichtiges Abtasten.

4.

Jivina Aol war eine charmante Gesprächspartnerin. Sie trug ihr goldblondes Haar aufgesteckt, und überall zwischen den Wellen und Locken ihrer Frisur blitzten große, weiße Perlen—die größten und schönsten, die die Perlentaucher ihrer Provinz jemals gefunden

hatten, wie sie versicherte. Ihr makelloser, schlanker Körper wurde von braunen, enganliegenden Hosen und einem nicht minder hautnahen Oberteil umhüllt. Darüber trug sie eine schwere, steife Marlotte, die ihr ringsum bis zu den Knöcheln reichte und nur vorne einen schmalen Spalt bis zur Brust hinauf offenstand.
"Ihr seid so schön und geheimnisvoll", sagte Yalo Patser und beobachtete sie dabei scharf, "daß ich liebend gerne meine Zukunft durch eure Lippen kennenlernen würde, wenn ich nicht ein nur wenig begüterter Händler und ein alter Mann wäre."
Sie lachte kehlig. "Die Bemerkung über euer Alter habe ich überhört, denn ihr werdet immer noch in der Lage sein, einige Jäger an der Nase herumzuführen. Ich werde euch kostenlos Auskunft geben. In eurer Zukunft steht geschrieben, daß ihr einen roten Punkt von meiner Hand werdet hinnehmen müssen."
Die umstehenden Jäger und Opfer lachten.
"Ich hoffe natürlich, daß euch dieses eine Mal eure Fähigkeiten trügen", meinte Yalo schmunzelnd. Er griff automatisch nach dem Becher roten, schweren Weines, den ihm Imiral schweigend reichte. "Aber könntet ihr mir nicht eine Weissagung machen, die nicht so sehr auf euer Wunschdenken abgestimmt ist?"
"Doch. Ich prophezeie euch, daß man euch gnadenlos jagen wird."
Mang Ophturn, ein vermögender Gutsbesitzer und Gelehrter, dem es vor zwei Jahren gelungen war, Yalo Patser zu markieren, sagte lachend: "Ihr habt euch aber nicht besonders angestrengt, verehrte Jivina. Selbst ich kann Yalo prophezeien, daß er in den nächsten fünfzehn Tagen von fünfzehn ehrgeizigen Jägern kreuz und quer durch Vertoro gehetzt werden wird."
Jivina Aol blickte Yalo fest in die Augen, während sie ernst sagte: "Ich habe mich seit langem auf euch vorbereitet und viele Erkundigungen eingezogen, Yalo. So gehe ich bei allen Leuten vor, mit denen ich mich beschäftigen muß. Vielleicht versteht ihr, wie ich es meine, wenn ich von einer gnadenlosen Jagd spreche."
Yalo erwiderte ihren Blick und meinte plötzlich, in ihren dunklen Augen versinken zu müssen. Er wandte sich ab und entfernte sich langsam von der Gruppe der Jäger und Opfer. Hinter sich hörte er jemand fragen:
"Wie habt ihr es geschafft, diese Kleidung in den Palast zu schmuggeln, Jivina?" "Ganz einfach. Ich habe sie wasserdicht

verpackt und hinaufgetragen."
"Wenn es in eurer Absicht lag, aufzufallen, dann ist euch das vortrefflich gelungen."
"Macht euch keine falschen Hoffnungen. Morgen, wenn die Spiele beginnen und ihr Opfer seid, werdet ihr mich nicht mehr erkennen. Auch euch ist ein roter Punkt von mir gewiß ..."
Die Stimmen wurden leiser, verstummten schließlich ganz. Yalo hatte sich in eine Laube zurückgezogen und war allein mit seinen Gedanken. Imiral hatte gemerkt; daß sein Herr allein sein wollte, und war ihm nicht gefolgt.
Yalo fragte sich, ob diese geheimnisvolle Frau etwas über ihn in Erfahrung gebracht hatte, das ihm schaden konnte. Wußte sie über seine beiden Verstecke und die darin verborgenen Maschinen Bescheid? Er konnte sich nicht vorstellen, wie sie dieses Wissen erhalten haben sollte. Denn er wußte, daß er von den Jägern, die seine Lebensgewohnheiten auch außerhalb der Spiele studierten, oft beschattet wurde und war darum auf der Hut. Vielleicht aber besaß Jivina Aol wirklich übersinnliche Fähigkeiten ...
Er schreckte hoch, als an der Laube zwei schwarzgekleidete, vermummte Gestalten vorbeigingen und ihre Köpfe unverwandt in seine Richtung drehten.
Kratamonen!
Yalo erhob sich schnell, verließ diesen einsamen Platz und mischte sich unter die Leute.
Am Eingang zum Palast traf er mit Noeb Fardin zusammen, ein Adliger, der ein großer Verehrer Yalos war und ihm schon so manche wichtige Information hatte zukommen lassen. An seiner Seite stand einer der kleinen, aber unglaublich breiten und behaarten Bewohner des eisigen Südkontinents, die man "Muskelzwerge" nannte. Man schätzte die Muskelzwerge nicht nur wegen ihrer übermenschlichen Körperkräfte als Sklaven, sondern weil sie überaus lernbegierig waren und selbst kompliziertere Arbeiten schnell begriffen.
"Darf ich euch meinen Schützling Ampagnon vorstellen", sagte Noeb Fardin, als Yalo zu ihm trat. "Ich habe ihn lange Jahre auf diesen Tag vorbereitet, und nachdem er letztes Jahr noch zurückgestellt wurde, hat er sich diesmal als Teilnehmer für die Spiele qualifiziert. Ich habe ihm viele Tricks beigebracht, die ich

euch abschaute und bin überzeugt, daß er mit weniger als fünf roten Punkten davonkommt."
Yalo hätte seinem Freund und Bewunderer sagen können, daß es sinnlos war, irgendwelche Tricks zu kopieren, sondern daß man sie bestenfalls variieren konnte. Doch er war zusehr mit seinen eigenen Problemen beschäftigt.
"Ich wünsche dir viel Glück, Ampagnon", sagte Yalo und strich dem nicht ganz 1,40 Meter großen Südländer zerstreut über den rötlich behaarten Schädel. Er wandte sich daraufhin Fardin zu: "Wäre es möglich, daß ich Euch für einige Minuten entführe? Ich möchte Euch unter vier Augen sprechen."
Fardin schickte seinen Schützling mit einem Wink fort und ging mit Yalo einen abgelegenen Pfad entlang. Als sie einige Schritte gegangen waren, sagte er:
"Ihr seht nicht wohl aus, Yalo. Was bedrückt Euch? Sorgt Ihr Euch wegen der Spiele?"
"Ich sorge mich, da habt Ihr recht", antwortete Yalo. "Mir ist zu Ohren gekommen, daß jemand Erkundigungen über mich anstellt."
Fardin lachte. "Ihr müßt Euch doch schon langsam daran gewöhnt haben, daß die Jäger schon lange vor Beginn der Spiele Euch nachstellen. Sie glauben, wenn sie alles über Euer Privatleben wüßten, körnten sie Euch leichter stellen. Aber Ihr schlagt ihnen immer wieder ein Schnippchen."
Yalo runzelte die Stirn. "Das weiß ich alles, Noeb. Aber ich habe die berechtigte Vermutung, daß sich auch andere Personen für mich interessieren, die nicht an den Spielen teilnehmen—oder nichts mit den Spielen zu tun haben."
Fardin blickte zu Boden. "Ja, Ihr habt richtig vermutet, Yalo. Ich habe selbst davon gehört. An mich selbst ist noch niemand herangetreten, um sich über Euch zu informieren. Aber verschiedene befreundete Edelleute haben Andeutungen gemacht, daß man sich bei ihnen über Euch erkundigte. Es wurden seltsame Gerüchte laut, die ich bisher nicht beachtet habe. Aber wenn Ihr selbst sie ernst nehmt..."
"Welche Gerüchte, Noeb?"
"Jemand hat sich die Frage gestellt, warum es Euch möglich war, seit dreißig Jahren die Spiele als Sieger zu beenden. Ihr habt niemals mehr als zwei rote Punkte abbekommen, obwohl Ihr schon

dreißigmal als Opfer an den Spielen teilgenommen habt. Die Gerüchte besagen, daß Ihr diese Leistung nur mit Zauberei und Magie vollbracht haben könnt."
Yalo verspürte ein flaues Gefühl in der Magengegend. Er mußte sich räuspern, um seiner Stimme einen festen Klang zu geben, dann sagte er:
"Wenn ich Zauberei, Magie oder übersinnliche Kräfte in Anspruch nähme, so würde ich es sagen. Seht die schöne Aol, sie verschweigt niemandem, daß sie in die Zukunft sehen kann—und doch läßt man sie an den Spielen teilnehmen. Warum sollte ich es verschweigen, wenn ich mich übernatürlicher Kräfte bediente?"
Fardin blieb stehen und legte Yalo die Hand auf die Schulter.
"Was ich Euch jetzt sage, mein Freund, das stammt nicht von mir. Nehmt es so auf, als würde es Euch ein Fremder sagen. Man bringt Euch nicht mit jener Art von Magie in Zusammenhang, wie Scharlatane sie praktizieren. Man denkt vielmehr, daß Ihr Hilfsmittel von den Sternen in Anspruch nehmt."
Yalo zuckte zusammen. Er war froh, daß das Licht der Fackeln und Öllampen nicht bis hierher drang und Fardin die Blässe seines Gesichtes nicht erkennen konnte. "Wißt Ihr, daß Ihr Ungeheuerliches sagt, Noeb!"
"Es ist nicht meine Ansicht", rechtfertigte sich Fardin. "Erinnert Euch der Zeit, als die Menschen von den Sternen regelmäßig in ihren Gefährten auf unserer Welt landeten und Handel mit uns trieben. Sie brachten uns die Schleudern und die Klettengeschosse und viele andere Geräte und Gegenstände, die wir heute selbst anfertigen. Könnte es nicht so gewesen sein, daß die Sternmenschen dem einen oder anderen Nighmanen Geschenke machten, mit Hilfe deren er in der Lage war, Macht über die anderen zu gewinnen? Dies läge doch im Bereich des Möglichen, Yalo, oder nicht? Seht Ihr! Die Gerüchte deuten an, daß Ihr immer noch mit den Sternenmenschen im Bunde steht."
"Das kann ich nicht glauben", sagte Yalo. Ihn schwindelte. "Wer hat diese Gerüchte verbreitet?"
Fardin schüttelte den Kopf. "Mehr kann ich darüber nicht sagen, Yalo, das müßt Ihr verstehen. Ich bitte Euch nur noch, das, was ich Euch gesagt habe, für Euch zu behalten und es ernst zu nehmen. Seid für die Zukunft gewappnet, Yalo!"

Sie mußten einem Kratamonen ausweichen, der ihnen, bewegungslos wie eine Statue, im Wege stand.
Yalo starrte an ihm vorbei. Er konnte sich schon denken, wer die Gerüchte über ihn in die Welt gesetzt hatte. Das Erschreckende daran war, daß sie der Wahrheit so nahe kamen ...
Wahrheit trat zusammen mit Fardin auf eine Lichtung hinaus. Wohl bemerkte er die Menschenmenge, die einen Halbkreis bildete und auf irgend etwas zu warten schien, doch maß er dem keine Bedeutung bei.
Plötzlich erscholl ein Schrei, jemand schwang eine Fackel, und knapp vor Yalo schoß eine meterhohe Stichflamme in den Himmel. Yalo hob instinktiv die Hände und ließ sich zurückfallen.
Gelächter erscholl. Bevor Yalo sich noch erheben konnte, war Damor Lapata bei ihm. In der einen Hand immer noch die Fackel, streckte er Yalo die andere hin.
"Wenn Ihr mir diesen kleinen Scherz verzeihen könnt, dann zeigt es mir, indem Ihr meine Hand ergreift', sagte Damor Lapata grinsend.
Yalo ignorierte die Hand und kam aus eigener Kraft auf die Beine. Ihm lag eine scharfe Zurechtweisung auf der Zunge. Doch gerade als er sie aussprechen wollte, erblickte er das Mädchen, das hinter Lapata stand. Er erkannte sie sofort. Es war Vislara. In diesem Augenblick entstand in der Menge eine Bewegung, und Imiral trat in den Kreis. Er stand aufrecht, die großen Hände zu Fäusten geballt.
Yalo erfaßte augenblicklich die Situation. So leise, daß die anderen es nicht hören konnten, sagte er zu dem jungen Lapata:
"Vielleicht seid Ihr ein Ehrenmann, Lapata, obwohl Ihr mir den Beweis bisher schuldig geblieben seid. Aber Ihr könntet ihn immer noch erbringen. Ich sehe, daß sich das Mädchen, das Ihr aus Bad Ghwana mitgebracht habt, an Eurer Seite sichtlich nicht wohl fühlt. Es würde Euch zur Ehre gereichen, wenn Ihr die Ansprüche auf dieses Mädchen an mich abträtet."
Damor Lapata lächelte spöttisch und sagte ebenso leise:
"Dieses Mädchen ist etwas Besonderes. Nicht daß sie außergewöhnlich schön, oder eine besonders gute Baodorin wäre—nein, gewiß nicht. Aber in meinen Händen ist sie eine Waffe, mit der ich die wunde Stelle meines Opfers treffen kann!"
Yalo verstand. Lapata hatte Vislara nur zu sich geholt, um Imiral Schmerz zuzufügen. Daran lag ihm im Grunde genommen nichts,

aber er erreichte damit, daß Imiral aus dem Gleichgewicht gebracht wurde und so für Yalo während der Spiele keine große Hilfe war. Er wollte nur Yalo schwächen, und das war ihm bis zu einem gewissen Grad auch gelungen.
Einen Moment lang starrten die beiden Männer einander an, dann sprang Damor Lapata auf einmal zurück, holte etwas aus seinem Umhang und schwang es über dem Kopf.
"Eigentlich wollte ich Euch nur einen Vorgeschmack dessen geben, was Euch ab morgen erwartet, Yalo", rief er.
Der Händler sah, daß Lapata eine Schleuder in der Hand hielt. Er legte eines der kugeligen Klettengeschosse, die mit dreißig nadelspitzen Stacheln versehen waren, in die mit Metall verstärkte Schußschlaufe ein und rief einem der Umstehenden ein Kommando zu. Ein Käfig wurde geöffnet, und ein kleiner Vogel schwirrte heraus und stieg steil in die Höhe.
Lapata zog den Gummi der Schleuder durch, zielte kurz durch die Gabel und ließ los. Der Gummi schleuderte das Klettengeschoß schnalzend davon. Aller Augen blickten in den Himmel hinauf, der bis in eine große Höhe von den Fakkeln und Öllichtern erhellt wurde. Und alle sahen, wie der Vogel plötzlich abrupt aus der Bahn gerissen wurde, abtrudelte und dann wie ein Stein zu Boden fiel.
"Ihr habt ein scharfes Auge und ein gutes Ziel, Lapata", sagte Yalo in das Schweigen der Umstehenden, "doch das allein wird Euch nicht genügen, mich zu stellen. Ich schwöre Euch vor diesen Zeugen, daß ich nie wieder an den Jagdspielen teilnehmen werde, wenn es Euch gelingt, mich zu markieren."
"Beim Krater des dunklen Mondes, ich werde Euch beim Wort nehmen!" rief Damor Lapata.

5.

Sonnenaufgang.
Die *Spiele des dunklen Mondes* begannen.
Yalo Patser hatte sich sofort nach der Eröffnungsfeier von Imiral getrennt. Es war nicht mehr nötig, ihm irgendwelche Anweisungen zu geben, denn sie hatten sich schon lange vorher abgesprochen. Imiral würde zwei- bis dreimal täglich an einem bestimmten Ort (hinter einem losen Stein in der Palastmauer) Nachrichten für Yalo

Patser, hinterlegen. Wollte der Händler seinen Sklaven sprechen, so brauchte er nur auf ihn zu warten und ihm zu folgen.
Selbstverständlich trug auch Imiral eine Verkleidung. Sollte dieses Versteck von einem Jäger entdeckt werden, so konnte Imiral auf eine Reihe weiterer Verstekke zurückgreifen.
Yalo Patser hatte insgesamt zwanzig verschiedene Verstecke in Vertoro eigens für die Spiele eingerichtet. Manche davon, wie das Geheimfach in der Palastmauer, dienten nur als Depots für Nachrichten, andere wieder waren groß genug, um eine Menge jener Utensilien aufzunehmen, die Yalo für seine verschiedenen Masken benötigte. Außerdem hatte Yalo im Laufe des Jahres Kontakte zu verschiedenen Leuten aufgenommen, an die er sich notfalls um Unterstützung wenden konnte. Unter ihnen befanden sich Handwerker, Philosophen, Diebe, Baodorinnen, Sektierer und Edelleute. Es versteht sich, daß er sich ihnen nicht als Yalo Patser zu erkennen gegeben, sondern sie in den entsprechenden Verkleidungen aufgesucht hatte.
Nun würde sich bald zeigen, ob seine Vorbereitungen ausreichend waren. Er hatte sich vorgenommen, diesmal ohne einen einzigen Punkt davonzukommen. Er war diesbezüglich voll Zuversicht und traute sich zu, die Jäger, auch ohne den Einsatz seiner technischen Ausrüstung zum Einsatz zu bringen, an der Nase herumzuführen; er hatte es schon einige Male bewiesen. Aber da war etwas anderes, das ihm zu denken gab und ihn zur Vorsicht gemahnte.
Jivina Aols mysteriöse Prophezeiung und Noeb Fardins Warnung hatten ihn zwar in seiner. Vermutungen bestärkt, doch ausschlaggebend war ein Erlebnis gewesen, das er vor vierzehn Tagen gehabt hatte. Es bewirkte, daß er sich wieder seiner längst vergessenen Aufgabe als Beauftragter der Sternenmenschen entsann. Er war im Zweifel gewesen, ob seine Beobachtungen wichtig genug waren, um sie zu melden. Er war sich dessen immer noch nicht sicher, aber wären die Spiele nicht gewesen, so hätte er nicht gezögert, zumindest eine Anfrage über Hyperfunk zu wagen.
Dafür war es jetzt zu spät, denn er wollte nicht riskieren, beim Betreten seines Hauses von einem Jäger erkannt und gestellt zu werden. Er hatte sich sogar überlegt, ob er nicht Imiral von seinem Erlebnis erzählen und ihm auftragen sollte, einen Funkspruch abzugeben—schließlich hatte er ihm für einen solchen Notfall die

Bedienung der Geräte beigebracht. Aber dann entschloß er sich dagegen. Er fand, daß es sich einstweilen noch nicht um einen Notfall handelte.
Nachdem er sich zu dieser Entscheidung durchgerungen hatte, widmete er sich voll und ganz denn Versteckspiel mit seinen Jägern.

*

Es war eine eigene. Lust, die Jäger auf eine falsche Fährte zu locken -und dann ihre enttäuschten Gesichter zu sehen, wenn sie ihren Fehler erkannten.
Man nannte den riesigen Platz, der an die westliche Stadtmauer grenzte, "Denkerstätte", weil dort früher berühmte Philosophen, Bildhauer, Poeten und Maler gewirkt hatten. Heute jedoch waren nicht mehr die großen Geister von Vertoro anzutreffen, sondern eher verkannte Genies, verkommene Bürger, gescheiterte Existenzen.
Die bemalten Stadtmauern, die mächtigen Steinquader, zum Teil behauen, unvollendete Kunstwerke, Sprüche und ganze Oden, die in den Straßenmarmor und in die Hauswände gemeißelt waren, legten noch heute Zeugnis vom Wirken der großen Söhne von Vertoro ab. Heute rollten die Würfel über die Lehrsätze der Philosophen, Bettler wuschen sich die Füße in den Wasserbetten der Ästheten, Vagabunden nächtigten in den halbfertigen Granitmonumenten, die Gescheiterten, die von der Gesellschaft verstoßen wurden, bekritzelten die Stadtmauer mit ihren Haßsprüchen.
Die Denkerstätte war zum Tummelplatz der Halb- und Unterwelt von Vertoro geworden. Aber immer noch herrschte hier eine eigene Atmosphäre. Noch immer kamen Dichter her, inkognito zwar, um Milieustudien zu betreiben, sich inspirieren zu lassen; verkleidete Edelleute erschienen gelegentlich, um an den ausschweifenden Festen teilzunehmen—enttäuschte Liebende suchten hier den Freitod, verarmte Baodorinnen verdienten sich hier das Gnadenbrot, und während der Jagdspiele suchten hier die Opfer Unterschlupf. Das war den Jägern nicht unbekannt, und sie schickten ihre Spione her ...
Der Mann mit dem weißgepuderten Gesicht und dem rotblonden Haar war von unbestimmbarem Alter. Er hätte hundert Jahre alt sein können, oder auch fünfzig. Er ging aufrecht, hatte einen forschen

Blick und einen verkniffenen Mund. Seine feingliedrigen Hände deuteten darauf hin, daß er ein Künstler war, die schmutzige, abgerissene Toga sagte zudem noch aus, daß er ein verarmter, mittelloser Künstler war.
Er bahnte sich zielstrebig einen Weg durch die herumlungernden Gestalten, überhörte die verlockenden Anpreisungen der Schieber, ignorierte die Schmährufe, die aus den skurrilen Steinskulpturen zu ihm herüberschallten. Er ging unbeirrbar in Richtung des Massen-Wasserbettes, das sich der Philosoph Muerbat vor fünfzig Jahren hier hatte errichten lassen, um während des Badens zu seinen Schülern sprechen zu können.
Der Mann mit dem weißgepuderten Gesicht entledigte sich seiner Toga und stieg nackt über die Stufen in das Wasser des riesigen Bettes. Er ließ seinen ganzen Körper darin versinken, nur darauf bedacht, daß die Schminke seines Gesichts nicht mit dem Naß in Berührung kam.
Ein Bettler, der am Beckenrand saß, sein eines Bein ins Wasser baumeln ließ und seine Krücken mit einem Lappen reinigte, betrachtete den Weißgepuderten eine Weile, dann sagte er zu ihm: "Gehörst du einer Sekte an, daß du dein Gesicht mit weißem Schmutz bedeckst, anstatt es zu waschen?"
"Ich hasse mein Gesicht, deshalb bedecke ich es."
Der Bettler kicherte. "Verstehe."
"Nichts verstehst du", sagte der Weißgepuderte ärgerlich. "Ich bin ein begnadeter Künstler, und ich bekam das in klingender Münze bestätigt. Aber dann erkannte ich eines Tages, daß die Dame, die meine Kunstwerke kaufte, nicht mein Talent, sondern mein schönes Gesicht anhimmelte. Seitdem hasse ich mein Gesicht und beschmiere es."
Der Bettler kicherte wieder.
"Dann kannst du nur Coro Ombasch sein", sagte er.
Der Weißgepuderte gab keine Antwort, stieg aus dem Wasser, zog seine Toga an und verschwand zwischen den halbfertigen Steinskulpturen. Der einbeinige Bettler folgte ihm.
Die Baodorin, die ebenfalls alles mitgehört hatte, raffte ihre Röcke, umrundete den Weißgepuderten, so daß sie ihm von der anderen Seite entgegenkam. Sie warf sich vor ihm hin, krallte sich in seine Toga, richtete ihr zerschundenes Gesicht zu ihm auf und schrie:

"Wie häßlich bin ich?"
Als sie den Mund öffnete, waren vier vereinzelt stehende, schwarze Zähne zu sehen.
~ ‚Zum Malen häßlich", sagte der Weißgepuderte, holte aus seiner Tasche rote und blaue Kreide hervor, ergriff die Baodorin am Hals, drückte sie gegen einen rauhen Stein und begann mit der freien Hand zu malen. Als er fertig war und die Baodorin die blau und rot hingeschmierte Fratze sah, flüchtete sie schreiend.
"Bravo, Coro Ombasch", sagte der einbeinige Bettler hinter dem Weißgepuderten.
"Verschwinde", stieß der Weißgepuderte hervor und tauchte in der Menge unter.
Der einbeinige Bettler war nun sicher, einen Teilnehmer der Spiele vor sich zu haben. Und zwar ein Opfer. Ein Opfer, das einen ganz bestimmten Namen hatte: Yalo Patser. Ein Irrtum war ausgeschlossen. Der Bettler verständigte seine Freunde, und gemeinsam beschatteten sie den Weißgepuderten. Sie ließen ihn nicht aus den Augen, solange er sich auf der Denkstätte aufhielt und blieben ihm auf den Fersen, als er sie verließ. Sie verfolgten ihn bis zu einem schmalen Haus in einer dunklen, abgelegenen Gasse.
"Jetzt sind uns zwanzig Goldstücke sicher", sagte der einbeinige Bettler und rieb sich die Hände. Während er und drei andere beim Eingang des Hauses blieben, verständigten die anderen Mang Ophtorn, den Jäger, der Yalo Patser schon einmal mit einem roten Punkt markiert hatte.

*

Mang Ophtorn traf bald danach an Ort und Stelle ein. Er war als SanitärKontrolleur verkleidet und konnte unter dem Vorwand, die Badeeinrichtungen überprüfen zu müssen, in jedes Haus eindringen.
"Bist du ganz sicher, daß es Yalo Patser, der Händler, gewesen ist?" fragte er den einbeinigen Bettler.
Dieser nickte. "Ich werde doch noch das gerissenste Opfer von ganz Nighman erkennen. Die ganze Maskerade hat ihm nichts genützt" denn ich kenne den wirklichen Coro Ombasch von früher."
Mang Ophtorn war noch nicht überzeugt. "Ich kann mir nicht vorstellen, daß sich Yalo ausgerechnet von einem Bettler erwischen

läßt."
Der Einbeinige war nicht beleidigt.
"Habt ihr schon einmal von einem Bettler gehört; der auf den Kopf gefallen ist?" fragte er grinsend.
Mang Ophtorn packte den Wassermesserstab fester, der an seiner Spitze mit rotem Farbstoff getränkt war, und betrat das besagte Haus durch den Wasserkanal. Ein Blick in die Garderobe zeigte ihm, daß dort ein halbes Dutzend Straßenkleider hingen, darunter auch eine Toga, wie sie ihm der Bettler beschrieben hatte.
Eine unbeschreibliche Erregung überkam ihn. War es möglich, daß er tatsächlich in wenigen Augenblicken Yalo Patser gegenüberstehen würde?
Er kam in eine ziemlich enge Wohnhalle, die nur von zwei kleinen Öllampen erhellt wurde.
Als er den Weißgepuderten in Gesellschaft von drei Mädchen und zwei Männern erblickte, triumphierte er. Er schwang den Wassermesserstab und wollte schon zustoßen—da fiel ihm der Bettler in den Arm, der ihm gefolgt war.
"Nicht, Herr, das ist der richtige Coro Ombasch", rief er verzweifelt.
Mang Ophtorn faßte sich schnell. Er hatte schon viele Siege errungen und konnte auch eine Niederlage hinnehmen.
"Wo habt ihr Yalo Patser versteckt?" fragte er den Weißgepuderten.
Coro Ombasch starrte ihn eine Weile verblüfft an, dann lachte er schallend.
"Er ist durch den Regenschacht hinausgeklettert", erklärte er, nachdem er sich etwas beruhigt hatte. "Ich wußte nicht, daß es Yalo Patser war. Ich habe ihn vor einem halben Jahr auf der Denkerstätte kennengelernt und wollte ihn unbedingt malen, weil er so ein faszinierend häßliches Gesicht hat."

6.

Bei Sonnenuntergang fand sich Yalo Patser am *Plat% der fallenden Wasser* ein, um sich bei der Kontrollstelle zu melden. Er trug noch das Hausgewand, das er von Coro Ombasch bekommen hatte, sein Gesicht war mit Spuren des weißen Puders bedeckt.
Er vermied es an der Kontrollstelle, mit den anderen Opfern zusammenzukommen. Was er über sie, die Jäger und den Verlauf der

Jagd wissen wollte, erfuhr er auch von anderer Seite.
Bisher war noch kein einziges Opfer gestellt worden. Aber dafür hatte es einige Verwechslungen gegeben. Vier Muskelzwerge, drei Nordländer und über zwanzig Nighmanen waren von den Jägern irrtümlich für verkleidete Opfer gehalten und markiert worden. Das kam bei jeder Jagd immer wieder vor.
Yalo lächelte still. in sich hinein, als er daran dachte, daß es Mang Ophtorn beinahe ebenso ergangen wäre. Er, Yalo, hatte die Szene in Coro Ombaschs Haus aus dem Regenschacht beobachtet und war erst danach aufs Dach hinaus geklettert.
Nach der Überprüfung bekam Yalo die Erlaubnis, durch die Kanalisation zu jedem beliebigen Punkt der Stadt zu entweichen. Diese Vorsichtsmaßnahme war geboten, denn die Spione der Jäger lauerten auch während der kurzen Schonzeit überall.
Yalo ließ sich von den beiden Begleitsoldaten bis in die Nähe der Palastmauer führen. Dort kletterte er in einen Schacht und kam wenig später im Innenhof eines leerstehenden Herrschaftshauses heraus. Es war vor einem Jahr von einem Geschäftsmann namens Lold Mebell gemietet worden, der es bei seinen Reisen, die ihn aus den nördlichen Provinzen oft nach Vertoro führten, als Quartier benutzte.
Dieser Lold Mebell war in Wirklichkeit niemand anderer als Yalo Patser, der dieses Haus nur deshalb unter einem falschen Namen gemietet hatte, um während der Jagd einen sicheren Platz zum Schlafen zu haben. Allerdings war es nur eine Frage der Zeit, bis die Jäger seine Ruhe stören würden.
Yalo nahm ein ausgiebiges Bad und kleidete sich dann in die kostbaren Gewänder, die Imiral schon vor Wochen bereitgelegt hatte. Nachdem Yalo sich auch einen falschen Vollbart zugelegt hatte, verließ er das Haus und begab sich zu jener Stelle der Palastmauer, wo sich das Nachrichtendepot befand.
Hinter dem losen Stein lagen zwei Zettel, die Yalo unbesehen einsteckte und erst zu Hause las.
Auf dem ersten Zettel stand in Imirals Handschrift:
Aus dem Lager der Jäger war noch nicht viel zu erfahren. Von Avina Aol, die mir gefährlich zu sein scheint, fehlt jede Spur. Damor Lapata wurde von Kratamonen verhört. Ich konnte Vislara kurz sprechen, sie will sich bei Sonnenuntergang, wenn sich Damor mit

den anderen Jägern zurückziehen muß, mit mir treffen. Bericht folgt.
"Dieser verliebte Narr", knurrte Yalo und nahm den zweiten Zettel zur Hand.
Darauf stand:
Vislara hat mir erzählt, was die Kratamonen von Damor wollten. Sie sagten, es sei KRATAS Wunsch, daß Ihr, Yalo, diesmal nicht ohne rote Punkte davonkommt. Ich vermute eine Intrige. Mehr mündlich. Bei Sonnenaufgang an der Fleischfresserpflanze des Nordwesttores.
Yalo war froh, daß sich Imiral mit ihm verabredet hatte. Jetzt würde er nicht mehr zögern, ihm von seiner Entdekkung zu berichten.
Es behagte ihm nicht, daß sich die Kratamonen so stark für ihn interessierten. Wenn sie tatsächlich gegen ihn intrigierten, dann konnte er diesmal bei den Spielen eine peinliche Schlappe erleiden. Vielleicht kannten sie sogar schon das Versteck in der Palastmauer und wußten von seinem Treffen mit Imiral.
Ohne lange zu überlegen, nahm Yalo Pinsel, Tusche und ein Stück Pergament zur Hand und malte in winziger Schrift darauf:
Neuer Treffpunkt Südwesttor. Vereinbarte Zeit.
Er rollte das Pergament zu einem Kügelchen zusammen, kleidete sich an und verließ das Haus. Er ging eine Weile scheinbar ziellos durch die Stadt und vergewisserte sich ständig, daß er nicht verfolgt wurde. Erst als er sich dessen vollkommen sicher war, begab er sich zum *Khaza-Lago-Platz.*
Trotz der vorgerückten Stunde war hier viel Betrieb. Die Menschen standen in Gruppen zusammen und diskutierten über die Spiele. In der Mitte des Platzes stand ein großer Brunnen, von dessen Mittelpunkt eine dreißig Meter hohe Wasserfontäne in den Himmel schoß. Um diesen Springbrunnen waren zehn Steinfiguren angeordnet, hockende Drachen, aus deren weit aufgerissenen Mäulern ebenfalls Wasser gegen den Mittelpunkt hin herausschoß.
Yalo beugte sich zu einem der wasserspeienden Drachen, als wolle er trinken. Dabei hielt er sich an den steinernen Nüstern fest und schob das Pergamentkügelchen in eines der beiden fingerdicken Nasenlöcher.
Als er die Nachricht für Imiral deponiert hatte, ging er geradewegs zum Haus von Lold Mebell zurück. Er schloß das Haupttor gewissenhaft hinter sich ab, entkleidete sich und stieg in den Wasserkanal, der in den eigentlichen Wohnbereich führte.

Er hatte kaum einen Fuß in das reinigende Naß gesetzt, als er von starken Armen gepackt und in die Tiefe gezogen wurde. Ein anderes Paar kräftige Hände legte sich ihm um den Hals und drückte erbarmungslos zu.
Durch das grünlich schimmernde Wasser sah Yalo zwei schwarzgekieidete Kratamonen.

*

Er schlug verzweifelt um sich, doch gelang es ihm nicht, sich aus dem eisernen Griff der beiden Armpaare zu befreien. Während der eine Kratamone von hinten seinen Hals umfaßte und ihm die Atemwege abschnitt, hielt der andere seine Beine fest.
Und beide drückten ihn mit aller Kraft ins Wasser.
Er bäumte seinen Körper auf und versuchte, sich durch Drehen und Winden zu befreien ... vergeblich! Sie hielten ihn fest, und würden so lange festhalten, bis er sich nicht mehr rührte.
Wenn er nur eine seiner Waffen bei sich gehabt hätte ... Aber er hatte nicht geahnt, daß die Kratamonen zu solchen Maßnahmen greifen würden ...
Es gelang ihm, den Kopf für einen Moment über Wasser zu bekommen—aber er konnte dennoch nicht atmen. Seine Luftröhre war blockiert ... seine Lungen schienen zu bersten. Seine Hände schlugen unkontrolliert umher, peitschten das Wasser. Plötzlich fanden sie Halt—Yalo klammerte sich instinktiv daran fest. Er spürte Tuch, dann etwas Hartes.
Eine Klinge!
Er umfaßte sie mit aller Kraft, zog daran—konnte sie bewegen. Er tastete sich mit den Fingern bis zum Griff empor und klammerte sich daran fest. Er bäumte wieder den Körper auf, trat mit den Füßen, warf den Kopf hin und her und riß gleichzeitig den Dolch aus der Halterung.
Zu spät, dachte er. Um ihn wurde es schwarz. Das Wasser um ihn schäumte, seine Arme schlugen blindlings durch die Luft, trafen den Kratamonen hinter ihm, wieder und wieder.
Der Druck an Yalos Hals gab nach. Hatte er eben einen Schmerzensschrei gehört? Es war ihm egal. Er war frei, das zählte!
Er konnte atmen. Er tauchte aus dem Wasser auf und sog gierig den

kostbaren Sauerstoff ein. Aber da war noch jemand, der ihn daran hindern wollte, seinen Lungen die lebensnotwendige Luft zu geben. Ein Schatten, in dessen Rechter es metallen blitzte.
Yalo sprang auf den Schatten zu, ließ die Hand mit dem Dolch vorschnellen, zog sie zurück, ließ sie vorschnellen ...
Er hielt erst inne, als seine Hand nicht mehr auf Widerstand traf. Er stand bis zum Hals im Wasser, keuchend, die Augen geschlossen. Sein ganzer Körper wurde von Schüttelfrost erfaßt.
Als er die Augen öffnete, sah er, daß sich das Wasser rot gefärbt hatte. Auf der Oberfläche trieben die beiden toten Kratamonen.
Er zog sich mit übermenschlicher Anstrengung aus dem Kanal und ging entlang des Steges in den Wohnbereich des Hauses. In seinem Kopf kreisten die Gedanken in einem rasenden Wirbel.
Wenn die Kratamonen dieses Versteck kannten, würden ihnen auch die anderen nicht unbekannt sein. Hoffentlich war Imiral vor ihnen beim Brunnen am *Kha%a-LagoPlat%* gewesen und hatte die Nachricht an sich genommen. Oder vielleicht war ihnen dieses eine Versteck—und einige andere—unbekannt? Hoffentlich!
Yalo mußte baden.
Was, wenn die Kratamonen Verstärkung hierher schickten?
Egal, er mußte sich reinigen.
Den falschen Bart, der die Unterseite seines Gesichtes verklebte, riß er einfach ab.
Nachdem er gebadet hatte, fühlte er sich besser.
Er begann damit, seine Lage nüchtern und logisch zu überdenken. In diesem Hause war er nicht mehr sicher, also konnte er nicht hierbleiben. Andererseits wagte er auch nicht, es zu verlassen. Bestimmt hatten die Kratamonen das Haus umstellt, oder sie ließen es zumindest bewachen.
Es gab nur eine Möglichkeit: er mußte die Flucht über die Dächer versuchen. Daß ihm die Kanalisation eine noch bessere Fluchtmöglichkeit bot, daran dachte er erst gar nicht, denn sie war während der Jagdzeit verbotenes Gebiet. Und Yalo Patser wollte nicht einmal in Todesgefahr die Spielregeln verletzen.
Yalo zog einen einfachen Umhang mit Kapuze und Gesichtstuch an und kletterte durch den Regenschacht aufs Dach. Die Dächer aller Häuser von Vertoro waren trichterförmig, damit sich das Regenwasser darin sammeln und bei Bedarf durch den Regenschacht

ins Haus abfließen konnte. Yalo schloß den Schacht hinter sich und kletterte die glatte Wandung des Trichters bis zum Rand hinauf, von wo er auf die Straße hinunterblicken konnte.
Die Nacht war hell von den Lagerfeuern und großen Öllichtern, die man überall angezündet hatte. Während der Spiele wurde in Vertoro Tag und Nacht gefeiert. Die Straßen waren entsprechend belebt.
Yalo konnte nirgends einen Kratamonen erblicken, doch das hatte nichts zu besagen. Bestimmt hielten sie sich irgendwo versteckt. Er suchte verzweifelt nach einer Möglichkeit, um unbemerkt vom Dach auf die Straße zu gelangen. Dieser Teil der Straße war zwar hell beleuchtet, aber nicht sonderlich belebt, so daß ein Mann, der über eine Hausmauer kletterte, sofort aufgefallen wäre.
Yalo wollte sich schon auf die andere Seite des Hauses begeben, da kam ihm der Zufall zu Hilfe.
Aus einer Seitenstraße kam ein Mann, der einen Zoon am Zügel mit sich führte. Er wandte sich in Yalos Richtung und passierte nicht viel später das Haus Lold Mebells.
Yalo hatte schon von weitem erkannt, daß der Riesenvogel alt, fett und unbeweglich war, so daß man ihn nur noch für Lastentransporte verwenden konnte. Dafür sprach auch, daß das Tier nicht gesattelt war. Statt dessen hatte es zwischen Halsansatz und Flügelwurzeln ein Traggestell,—in dem ein zwei Meter durchmessender Korb untergebracht war.
Als das Tier an seinem Versteck vorbeistelzte, befand sich die Korböffnung auf gleicher Höhe mit dem Dach. Yalo zögerte keine Sekunde, sprang und landete in dem leeren Korb. Der Zoon, den die plötzliche Gewichtszunahme der Last auf seinem Rücken verwirren mußte, blieb stehen und gab ärgerliche Laute von sich. Aber als er von seinem Herrn einige Befehle erhielt, beruhigte er sich und fand zu seiner gleichmäßigen Gangart zurück.
Einige hundert Meter weiter kletterte Yalo Patser aus dem Korb, sprang auf die Straße und verschwand unbemerkt in einer dunklen Seitengasse.

*

"Es war klug von dir, Imiral, daß du bei der Brunnenfigur am *Khaza-Lago-Platz* nach einer Mitteilung von mir gesucht hast. Die

Kratamonen sind hinter mir her. Aber ich glaube nicht, daß sie uns hier am Südwesttor vermuten. Wir haben also Zeit. Ich werde sie nützen, um dir einiges zu erklären, was ich dir bisher verschwiegen habe. Zum besseren Verständnis ist es jedoch notwendig, daß ich etwas weiter aushole. Dabei ist es unvermeidlich, daß ich Dinge zur Sprache bringe, die dir bereits bekannt sind. Sei wegen dieser Wiederholungen bitte nicht ungehalten.
Du weißt, daß ich vor etwa 80 Jahren unserer Zeitrechnung von den Sternenmenschen zu einer anderen Welt entführt wurde. Sie gehörten einer Organisation an, die sich USO nennt und so etwas wie eine galaktische Polizei ist. Diese Männer waren der Meinung, daß unsere Welt von anderen galaktischen Mächten bedroht werden könnte. Deshalb wollte man einen Stützpunkt errichten, den ein Einheimischer leiten sollte. Ich erklärte mich nachträglich dazu bereit, diese Aufgabe zu übernehmen und wurde nach Quinto-Center gebracht, wo ich mit der Technik und der Zivilisation der Sternenmenschen vertraut gemacht wurde und eine Spezialistenausbildung bekam.
Auf Khaza richtete man mir zwei Stationen ein, die mit allen notwendigen technischen Geräten ausgerüstet waren. Die eine, die kleinere Station befindet sich im Keller meines Hauses in Vertoro, die andere unter der Aly-Um-Gemyedo-Pyramide am Fuße der Kirtz-Berge, hundert Kilometer von der Stadt entfernt.
Das war vor 80 unserer Jahre, also vor 60 Jahren Standard-Zeit.
Ich habe die Funkverbindung zehn Jahre lang mit meinen Auftraggebern aufrechterhalten, konnte jedoch nie über besondere Vorkommnisse berichten. Mein Interesse an dieser Mission wurde immer geringer, ich funkte immer unregelmäßiger und brach schließlich die Verbindung ab, als auch die ehemals regelmäßig auftauchenden USO-Raumschiffe ausblieben.
Es schien mir, daß die USO unsere Welt nicht mehr gefährdet sah, denn außer zu den Springern, den Galaktischen Händlern, hatten wir zu keinem anderen Volk der Sternenmenschen Kontakt. Und von den Springern drohte uns keine Gefahr, ganz im Gegenteil, sie brachten uns einen gewissen Fortschritt. Vielleicht ist es dir nicht bekannt, Imiral, aber die Schleudern und die dazugehörigen Klettengeschosse, die sich als Fernschußwaffen bei uns Nighmanen und auch bei den Zakotern solcher Beliebtheit erfreuen, wurden uns von den Springern

gebracht.
Vielleicht hätten uns die Springer in unserer Entwicklung noch weiter geholfen, wenn wir nicht selbst Fortschritte auf dem Gebiete der-Metallurgie gemacht hätten. Als wir die Schleudern und die Klettengeschosse selbst zu erzeugen begannen, brachen die Springer den Handel mit uns ab—und bis heute hat sich keines ihrer Schiffe mehr bei uns blicken lassen. Das heißt, möglicherweise ist vor vierzehn Tagen eines ihrer Schiffe gelandet.
Du warst selbst dabei, als die automatisch arbeitenden Örtungsgeräte in der AIyUm-Gemyedo-Pyramide das landende Raumschiff ausmachten. Es war ein Zufall, daß ich dich gerade an diesem Tag zur Geheimstation am Fuße der Kirtz-Berge führte, um dir die Bedienung der Geräte noch einmal ins Gedächtnis zu rufen.
Vielleicht war es eine unselige oder auch eine glückliche Schicksalsfügung, daß durch dieses Raumschiff wieder mein Interesse an meiner früheren Tätigkeit erwachte. Jedenfalls erschien mir dieser Umstand bedenklich und einiger Nachforschungen wert. Zudem kam noch, daß der Automatzeichner des großen Hyperkomsenders seltsame Hyperkomsymbole empfangen und gespeichert hatte. Ich habe sie dir vorgespielt, du konntest dich selbst davon überzeugen, daß sie verworren und verzerrt waren; manchmal hörte es sich wie Gelächter an. Und du hast selbst gesehen, daß die optischen Hyperkomsymbole unscharf und verwaschen wirkten. Das alles schien keinen Sinn zu ergeben. Aber in Zusammenhang mit der mysteriösen Landung des Raumschiffes wurde mein Mißtrauen geweckt.
Ich stellte Messungen an und entdeckte, daß die Energietaster auf ein Gebiet im Norden unseres Kontinents stark ansprachen.
Bis hierher habe ich dir nichts Neues erzählt, aber jetzt gib acht, Imiral. Es könnte sein, daß mir etwas zustößt, dann müßtest du mich ersetzen.
Ich entschloß mich, den Energieortungen auf den Grund zu gehen. Du selbst bliebst in der Pyramidenstation zurück, während ich meinen Kampfanzug anlegte und gen Norden flog. Ich mußte viele hundert Kilometer zurücklegen, das Kirtz-Gebirge überfliegen und bis zur Küste vordringen. Und erst dort, im offenen Meer, auf einer weit vorgelagerten Insel, fand ich mein Ziel.
Ahnst du bereits, von welchem Ort die energetische Tätigkeit

ausging, Imiral? Nein? Die Insel, auf der ich schließlich landete, um Feinmessungen vorzunehmen, war jene, auf der sich der *Krater des dunklen Mondes* befindet! Ich konnte es im ersten Moment selbst nicht glauben, aber durch eine Reihe von Präzisionsmessungen erhielt ich die Ergebnisse der Fernortung bestätigt. Und noch mehr, ich stellte zu meiner größten Verblüffung fest, daß im Krater des dunklen Mondes Atomkraftwerke standen, die unvorstellbare Energiemengen für gigantische Maschinen lieferten.
Diese Entdeckung war für mich ein Schock. Kannst du erahnen, wie mir zumute war, daß KRATA, der Beherrscher des dunklen Mondes, die göttliche Macht, die über unsere Welt Khaza wacht, der Patron der Jagdspiele—daß dieses mystifizierte Wesen, von uns angebetet und verherrlicht, sich der Technik des Atomzeitalters bedient? Für mich stürzte in diesem Moment der ganze Kratarismus wie ein Kartenhaus in sich zusammen.
Es gab noch eine andere Möglichkeit, die sich mir als Erklärung bot. Vielleicht hatten Invasoren von den Sternen den Krater des dunklen Mondes erobert und mißbrauchten ihn nun für ihre dunklen Machenschaften?
Wie dem auch war, ich mußte näher heran und mir mehr Einzelheiten und präzisere Daten verschaffen.
Ich nahm den Paralysator zur Hand, jene phantastische Waffe, die nicht tötet, sondern Lebewesen durch einen Strahl lähmt, schaltete den unsichtbar machenden Deflektorschirm meines Kampfanzuges ein und flog vorsichtig näher an die Energiequellen heran.
Das wäre mir beinahe zum Verhängnis geworden. Du weißt, daß ich mich in früheren Jahren bei den Jagdspielen gelegentlich meiner technischen Hilfsgeräte bedient habe. Ich habe mich unsichtbar gemacht, um meinen Jägern zu entgehen" habe die Individualmuster ihrer Gehirne gemessen, um sie ständig beobachten zu können und über jeden ihrer Schritte informiert zu sein. Ich tat dies nicht aus Selbstsucht, wollte die Spiele nicht gewinnen, um mich zu bereichern, sondern um Verbindungen zu einflußreichen Leuten zu schaffen, die mir wertvolle Informationen liefern konnten.
Nun, das brauche ich dir aber nicht erst zu sagen, Imiral, du kennst mich gut genug. Ich erwähnte es nur der Vollständigkeit halber.
Den Jägern gegenüber brauchte ich beim Einsatz meiner technischen Geräte nie Vorsicht walten zu lassen, denn sie besaßen keine

Möglichkeit, mich zu orten. Das machte mich selbstsicher und ließ mich einen der wichtigsten Grundsätze der USO vergessen, nämlich, daß man einen Gegner nie unterschätzen darf.
Als ich mich dem Krater des dunklen Mondes näherte, versäumte ich es, meinen Gegner richtig einzuschätzen. Ich war es gewohnt, im Schutze des Deflektorfeldes absolut sicher zu sein. Diese Gewohnheit kostete mich beinahe das Leben.
Ich war gerade am Rande des Kraters gelandet und wollte zu Fuß noch weiter vordringen, als sich mir plötzlich einige Gestalten entgegenstellten. Und da erst wurde mir bewußt, daß sie mich als Energiequelle angemessen hatten, obgleich sie mich optisch nicht ausmachen konnten. Ich bot ihnen eine ausgezeichnete Zielscheibe. Die unbekannten Wächter des Kraters eröffneten sofort das Feuer auf mich. Sie schossen aus Strahlenwaffen, und hätte ich nicht schon zuvor meinen Schutzschirm aktiviert, ich würde jetzt nicht mehr leben. Es, gelang mir schließlich, mich zuerst in Deckung zu bringen und einige der Verfolger mit dem Paralysator auszuschalten. Dann brachte ich mich, dicht über dem Boden fliegend, außer Schußweite. In einem sicherer. Versteck verbarg ich mich—selbstverständlich hatte ich vorher schon alle Energiequellen abgeschaltet, so daß ich nicht geortet werden konnte. Erst zwei Tage später, nachdem meine Verfolger annehmen mußten, ich sei nicht mehr auf der Insel, wagte ich mich aus meinem Versteck und unternahm zu Fuß den beschwerlichen Marsch an das dem Krater entgegengesetzte Ende der Insel.
Dort erst schaltete ich mein Flugaggregat ein und flog in geringer Höhe über dem stürmischen Meer zum Kontinent zurück, wo du in der Aly-Um-Gemyedo-Pyramide auf mich wartetest.
Frage mich nicht, warum ich dir meine Entdeckungen bisher verschwiegen habe. Jetzt erzähle ich sie dir, weil ich in Lebensgefahr schwebe und mein Geheimnis nicht mit ins Grab nehmen möchte. Ich wähnte mich bis zu dem Augenblick in Sicherheit, als zwei Kratamonen versuchten, mich zu töten. Sie werden es sicherlich nicht bei diesem einen Versuch belassen, denn sie wollen mich als gefährlichen Mitwisser beseitigen. Ich kann noch nicht sagen, ob die Kratamonen über die Vorgänge im *Krater des dunklen Mondes* Bescheid wissen, oder ob sie nur blind die Befehle eines Mächtigen befolgen. Das ist auch nicht wichtig, ich werde mich so oder so

vorsehen müssen.
Und ich muß einen Bericht an die USO abschicken. Ich werde also versuchen, die Station im Keller meines Hauses zu erreichen. Sollte mir das nicht gelingen und sollte ich getötet werden, dann möchte ich, daß du in meinem Namen Verbindung mit der USO aufnimmst. Berichte von der Landung des Raumschiffes und von den Atomkraftwerken und Maschinen im *Krater des dunklen Mondes,* und vergiß nicht, die geheimnisvollen Hyperkomsymbole zu erwähnen, die wir nicht enträtseln konnten. Sie scheinen es mir wert, näher untersucht zu werden.
Ich habe darüber hinaus noch einige Schlußfolgerungen gezogen, die du der USO mitteilen könntest, wenn sich die Gelegenheit ergibt.
So zum Beispiel war es mir immer schon ein Rätsel, warum unser Volk so rasche Fortschritte auf dem Gebiete der Metallurgie machte, obwohl die Springen, schon in ihrem eigenen Interesse, uns dabei nicht unterstützten. Der unmittelbare Grund, warum die Springer plötzlich nicht mehr unsere Welt besuchten,war der, daß wir die Schleudern und Klettengeschosse selbst erzeugten. Ich vermute nun, daß die Unbekannten, die sich im *Krater des dunklen Mondes* niederließen, alles so arrangierten, damit die Springer fortblieben. Es scheint so, daß sie keine Einmengung in die Geschicke unserer Welt von außen wünschen.
Was sie damit bezwecken? Ich weiß es nicht, Imiral. Aber vielleicht kennt man bei der USO die Antwort darauf.
Eines ist jedoch gewiß: die Unbekannten verfügen über unvorstellbare Machtmittel, und sie zögern nicht, diese einzusetzen. Das zeigt sich an meinem Beispiel. Als ich dem *Krater des dunklen Mondes* einen Besuch abstattete, setzten die Unbekannten alle Hebel in Bewegung, um meiner habhaft zu werden. Ich wähnte mich in Sicherheit, als ich den Kontinent betrat. Doch jetzt, vierzehn Tage später, muß ich erkennen, daß sie meine Spur gefunden haben. Ich kann es mir nur so erklären, daß sie eine unvorstellbar große Roboterregistratur besitzen. Dort suchten sie nach einem Mann; der entweder durch den Besitz von technischen Geräten oder durch andere Absonderlichkeiten aufgefallen ist. So müssen sie auf mich gestoßen sein. Wenn sie anfangs vielleicht auch nur vermuteten, daß ich mich bei den *Spielen des dunklen Mondes* meinen Verfolgern auf die gleiche Weise entzog wie der Eindringling beim *Krater des*

dunklen Mondes jetzt dürften sie Gewißheit besitzen. Sie werden nicht eher ruhen, bis sie mich zur Strecke gebracht haben.
Sollte ihnen das gelingen, dann begib dich zur Aly-Um-Gemyedo-Pyramide und setze dich mit der USO in Verbindung. Ich glaube nicht, daß die Kratamonen es auch auf dich abgesehen haben. Du mußt für sie ein unwissender Sklave sein.
Du weißt jetzt Bescheid, Imiral. Versprich mir nur noch, nichts zu unternehmen, solange ich noch lebe. Und jetzt ... *Weg von hier! Kratamonen!"*

8.

Die Kapuze tief ins Gesicht gezogen, sah Yalo Patser, wie die beiden schwanzgekleideten Gestalten am Stadttor vorbeigingen. Er atmete auf; die Kratamonen waren hier nur zufällig vorbeigekommen. Imirals überstürzte Flucht wäre demnach gar nicht notwendig gewesen, aber das konnten sie vorher nicht wissen.
Die Sonne stand bereits zwei Handbreit über dem Horizont. Die Straßen füllten sich langsam, auf dem Marktplatz außerhalb der Stadtmauern herrschte bereits reger Betrieb. Während Yalo Patser noch überlegte, ob er sich in eines seiner Verstecke zurückziehen sollte, um sich so den Kratamonen und den Jägern zu entziehen und den versäumten Schlaf nachzuholen, stieß jemend gegen ihn.
Er sah, daß es sich um einen schwarzhäutigen Nordländer handelte, einen Sklaven, der nur mit einem Lendenschurz bekleidet war. Dann wurde ihm plötzlich ein Messer `an die Kehle gehalten.
"Keine falsche Bewegung,: Herr", raunte der Sklave mit rauher Stimme."Benehmt euch unauffällig und geht auf den dunklen Torbogen in der Stadtmauer zu, dann passiert euch nichts."
Yalo gehorchte. Er blickte sich hilfesuchend um, aber keiner der Menschen hatte in diesem hektischen Getriebe den Zwischenfall bemerkt.
Als Yalo den dunklen Torbogen betrat, wurde er von dem Sklaven herumgedreht und gegen die Wand gedrückt.
"Zieht die Kutte aus, Herr", verlangte er und hob drohend das Messer.
Yalo überlegte blitzschnell. Gegen den muskelstrotzenden Nordländer hatte er nichts zu bestellen, aber andererseits wollte er

sich auch nicht freiwillig seines Gewandes entledigen, das ihm wenigstens einen gewissen Schutz bot. Ohne die Kutte mit der Kapuze würde man ihn in der Stadt innerhalb weniger Minuten erkennen.
"Wenn du mich beraubst, wirst du nicht weit kommen", sagte er. "Sie werden dich erkennen—und bei KRATA ... `
"Gebt mir euer Gewand, oder ich töte euch, Herr", sagte der Sklave heiser.
Yalo sah ein, daß hier mit Worten nichts auszurichten war. Er tat, was der entflohene Sklave von ihm verlangte. Nachdem sich Yalo entkleidet hatte, entledigte sich der Nordländer seines Lendenschurzes, riß ihn in Streifen und knebelte und fesselte ihn damit. Dann zog er sich die Kutte an, hob den Händler mühelos in die Höhe, legte ihn in eine Mauernische und verschwand.
Yalo hätte diese Situation komisch gefunden, wenn seine Lage nicht so ernst gewesen wäre. Noch vor Minuten hatte er in diesem Torbogen zusammen mit Imiral gestanden und ihn in sein Geheimnis eingeweiht. Jetzt lag er hier, gefesselt und geknebelt.
Yalo bemühte sich mit größter Anstrengung, sich seiner Fesseln zu entledigen. Nach etwa einer Stunde hatte er endlich Erfolg. Er konnte eine Hand aus der Schlinge ziehen und nahm sich den Knebel und die Fußfessel ab. Er streckte seine steifen Glieder und begann dann damit, die Stoffreste notdürftig zu einem Lendenschurz zusammenzuknoten.
Er war gerade damit fertig, da betraten zwei Männer in abgerissenen Umhängen den Torbogen. Sie waren vom Tageslicht so geblendet, daß sie Yalo nicht sofort erblickten. Sie zogen sich auf die gegenüberliegende Seite zurück und breiteten auf dem Boden vor sich irgendwelche Gegenstände aus. Für Yalo bestand kein Zweifel, daß es sich um Diebe handelte, die hier in Ruhe ihre Beute sortieren wollten.
Er mußte sich räuspern, damit die beiden ihn bemerkten, und er lächelte still in sich hinein, als er sah, wie sie erschrocken zusammenfuhren.
"Verzeiht, ehrenwerte Herren, wenn ich störe, aber...", begann er.
Die beiden Diebe sprangen gleichzeitig auf, stürzten sich auf ihn und hielten ihn fest.
"Beim *Krater des dunklen Mondes,* was treibst du hier!" sagte der

größere und kräftigere von ihnen.
"Er hat sich hier versteckt, um uns zu belauschen", sgte der andere. "Wir werden dir die Ohren abschneiden, Alter."
"Nein!" rief Yalo mit gespieltem Entsetzen. Er hatte sich einen Plan zurechtgelegt und war überzeugt, daß die beiden Diebe darauf eingehen würden. Mit zitternder Stimme fuhr er fort: "Ich bin aus dem Haus gelaufen und habe mich hier versteckt, weil ich Angst vor dem Geist meines toten Herrn hatte. Aber jetzt fühle ich mich besser und werde gehen, um das Dahinscheiden meines teuren Gebieters zu melden.
"Hiergeblieben", sagte der kleinere Dieb. "Du brauchst gar nichts zu melden, das werden die Diener deines Herrn schon besorgen."
"Aber er hat keine Diener außer mir", sagte Yalo. "Ich war der einzige Mensch, der in den letzten Stunden an seiner Seite war."
Der kleinere der beiden Diebe nickte. In seine Augen trat ein seltsamer Glanz, und Yalo wußte in diesem Augenblick, daß er richtig kalkuliert hatte.
"Du bist also ein Sklave—ein Nighmane, wenn ich richtig vermute?" sagte er lauernd. "Und du bist nun herrenlos? Gehörst niemandem?"
"So ist es, ehrenwerter Herr", bestätigte Yalo.
Der kleinere warf dem größeren Dieb einen bezeichnenden Blick zu, und letzterersagte: "Das ist aber interessant. Du bist vogelfrei."
Yalo mimte Erschrecken, als beginne er die Absichten der beiden zu begreifen. "Aber, ehrenwerte Herren ...", begann er.
Der kleinere Dieb unterbrach ihn. "Hör auf mit dem geschwollenen Gerede. Du weißt, was wir vorhaben. Du bist herrenlos, nicht freigekauft, und von uns aufgegriffen worden, nachdem du deinem Herrn davongelaufen bist. Du kannst wählen. Entweder bleibst du bei uns, oder wir liefern dich den Behörden aus."
"Aber, ehrenwerte Herren ...", begehrte Yalo wieder auf. Eine unmißverständliche Handbewegung des Größeren brachte ihn zum Schweigen. Er senkte den Kopf als Zeichen der Resignation.
"Verfügt über mich. Ich werde euch bis an mein Lebensende ein treuer Diener sein."
Der mit dem verschlagenen Blick lachte meckernd. "Wenn du jünger wärst, würden wir dich in unserem Gewerbe anlernen. Aber so können wir froh sein, wenn wir auf dem Sklavenmarkt einen annehmbaren Preis für dich erzielen."

"Ihr wollt mich verkaufen?"
"Ja, aber erst bei Einbruch der Dunkelheit, dann können wir die Interessenten vielleicht über dein wahres Alter hinwegtäuschen." Der Kleinere gab ihm einen Stoß. "Vorwärts, komm mit! Wir bringen dich bis Sonnenuntergang in unsere Unterkunft."
Das konnte Yalo nur recht sein. In Gesellschaft der beiden Diebe war er vor den Kratamonen und den Jägern ziemlich sicher; er würde sogar den versäumten Schlaf nachholen können.
Auf dem Weg zu ihrem Unterschlupf sagte Yalo: "Man merkt, daß ihr noch nicht lange in Vertoro weilt."
"Und woran erkennt man das?"
Yalo gab eine ausweichende Antwort. Zu sich selbst sagte er: Man erkennt es daran, daß ihr mich nicht erkannt habt.
~
Die Versteigerung seiner Person auf dem Sklavenmarkt lief ganz so ab wie es sich Yalo vorgestellt hatte.
Die lautstarken Aufrufe der beiden Diebe, in denen sie einen "willigen, kräftigen und fleißigen Sklaven" anpriesen, verhallten anfangs ungehört und lockten später nur einige Neugierige an. Die meisten der Interessenten zogen sich schnell wieder zurück, als sie sahen, daß Yalo zwar kraftvoll und widerstandsfähig wirkte, doch bereits um die 100 Jahre alt war. Dann erschien ein wohlhabend scheinender Kaufmann, besah sich den "willigen Sklaven", grinste und machte ein Angebot.
"Zehn Goldstücke!"
Ein -anderer Edelmann tauchte auf und bot fünfzehn Goldstücke. Der erste Bieter machte ein Angebot von dreißig. Als sich die beiden auf hundert hinaufgesteigert hatten, erschien ein dritter Interessent und bot dreihundert.
Die beiden Diebe waren fassungslos. Sie hatten sich im günstigsten Fall vierzig Goldstücke erwartet—und jetzt war das Angebot bereits auf fünfhundert geklettert, und die Edelleute überboten einander immer noch.
Als tausend geboten wurden, hatte sich bereits eine riesige Menschenmenge angesammelt. Die anderen Sklavenhändler mit ihren kräftigen Muskelzwergen, den Nordländern und den schönen Töchtern der Bergvölker blieben vorübergehend unbeachtet—alles strebte dem Podest zu, auf dem die beiden zerlumpten Gestalten den

Alten feilboten, der anscheinend nicht mit Gold aufzuwiegen war. Warum sonst war das Höchstgebot bereits bei dreitausend Goldstücken angelangt?
"Viertausend!" rief ein Mann, der gar nicht so aussah, als besitze er ein solches Vermögen.
"Fünftausend!" rief ein Bettler kichernd.
Die Menge johlte vergnügt.
Den beiden Dieben wurde es langsam unheimlich. Jetzt merkten sie, daß irgend etwas nicht stimmen konnte. Sie wären heilfroh gewesen, wenn sie ihren Sklaven für siebentausend so viel wurde inzwischen geboten an den Mann gebracht hätten. Aber die Bieter waren einfach nicht zu bremsen, sie überschrien einander förmlich.
Die beiden Diebe schwitzten.
"Achttausend!"
"Neun!"
"Zehn!"
"Elftausend!"
In diesem Augenblick trat ein schwarzhäutiger Nordländer vor das Podium hin,
verneigte sich vor dem "willigen Sklaven" und sagte ehrerbietig: "Wenn ihr noch rechtzeitig zur Spielkontrolle wollt, Yalo, dann müßt ihr euch beeilen. Es ist bald eine Stunde nach Sonnenuntergang,"
Da erkannten die beiden Diebe, daß sie Yalo Patser, den ungekrönten König der Jagdspiele als Sklaven angeboten und sich zum Gespött von ganz Vertoro gemacht hatten. Ihnen war natürlich auch klar, daß an einen Weiterverbleib in dieser Stadt nicht mehr zu denken war ...
"Es war leichtsinnig, Yalo, euch so schutzlos der Öffentlichkeit zu zeigen", sagte Imiral, während sie im Jubel der Menge zum Platz der faltenden Wasser schritten. "Wie leicht hätten euch die Kratamonen töten können."
Yalo lächelte. "Es war ein berechnetes Risiko, Imiral. Die Kratamonen werden sich hüten, mich vor so vielen Zeugen zu ermorden. Ich war sicher, daß sie eine bessere Gelegenheit abwarten würden."
Yalo ahnte nicht, daß sich diese Gelegenheit schnell finden würde. Bevor Yalo die Kontrollstelle erreichte und sich von Imiral verabschieden mußte, verabredeten sie sich für den nächsten Tag. Treffpunkt war das Totenbecken, das sich Yalo Patser in Anbetracht

seines hohen Alters auf dem Wasserfriedhof von Vertoro gekauft hatte.
"Auf morgen mittag also, Imiral", sagte Yalo abschließend.
"Viel Glück, Herr."
Yalo ließ die unvermeidlichen Kontrollen über sich ergehen, führte ein wenig Konversation mit den Beamten, erfuhr aber, außer daß vier Opfer bereits insgesamt sechsmal gestellt worden waren, nichts Neues. Nachdem die Formalitäten erledigt waren, ließ sich Yalo von zwei Soldaten in die Wasserkanäle unter der Oberfläche geleiten. Sie nahmen schweigend zur Kenntnis, wohin er gebracht werden wollte, nahmen ihn in die Mitte und blieben auch während des Marsches durch die Kanalisation stumm.
Yalo war froh, daß die Soldaten nicht gesprächig waren, denn so, konnte er sich wenigstens mit seinen Problemen beschäftigen. Er war so in Gedanken versunken, daß er es erst nach einer Weile merkte, daß die Soldaten nicht mehr an seiner Seite waren.
Er blieb stehen und drehte sich um.
Die beiden Soldaten standen zwanzig Meter hinter ihm. Der eine hielt die Öllampe vor sich, der andere zielte mit einer Schleuder auf Yalo.
Dem Händler war augenblicklich klar, daß es sich um eine Falle der Kratamonen handelte. Er blickte seinen Henkern gefaßt entgegen.
"Ist euch klar, welche Auswirkungen mein Tod auf die Spiele haben wird?" "Niemand wird erfahren, daß Yalo Patser tot ist", sagte der Soldat und ließ den straff gespannten Schleudergummi los.
Yalo spürte den Schlag gegen die Brust, sah, als er an sich hinunterblickte, das Klettengeschoß über seinem Herzen haften und merkte gleichzeitig, wie das Gift zu wirken begann.
Steif wie eine Statue kippte er um.

9.

Nachdem Imiral seinen Herrn zur Kontrollstelle begleitet hatte, begab er sich auf dem schnellsten Weg zum Haus von Damor Lapata. Vislara erwartete ihn bereits an der kleinen Tür in der Gartenmauer.
Sie umarmte ihn stürmisch.
Ihnen blieb noch eine knappe Stunde bis zu Damor Lapatas

Eintreffen.
"Er ist nicht gut zu mir", klagte Vislara. "Er ist grausam und gemein und läßt mich mit jedem Wort wissen, daß er mich nur zu sich genommen hat, um dich zu kränken, Imiral. Er sagt, wenn er dich trifft, so schadet er Patser. Er setzt alles daran, um den Händler zu stellen."
Imirals Magen krampfte sich zusammen.
"Wenn die Spiele vorbei sind, werde ich dich holen", versprach er. "Hast du herausbekommen, was Lapata plant?"
"Er ist vorsichtiger geworden", sagte sie und starrte an Imiral vorbei in den nächtlichen Himmel hinauf. "Ich weiß nicht, ob er mir mißtraut, aber er empfängt seine Boten und Spione nicht mehr in meiner Gegenwart. Heute nachmittag mußte ich mich verkleiden und ihn auf einen Jagdausflug durch Vertoro begleiten. Er hatte einem Opfer eine Falle gestellt undbrauchte nur noch hinzugehen und ihm mit einem Klettengeschoß die rote Farbe einzuätzen. Es handelte sich um einen unerfahrenen Muskelzwerg. Ich glaube, es war der Schützling von Oeb Fardin. Armer Kerl! Lapata schleppte ihn wie ein erlegtes Wild zur Kontrollstelle. Hinterher wurden wir von zwei Kratamonen angehalten."
"Was wollten die Kratamonen von ihm?" fragte Imiral. "Sage es mir, Vislara, es kann für meinen Herrn wichtig sein."
"Denkst du immer noch, Lapata würde mit Unterstützung der Kratamonen gegen Yalo Patser intrigieren?" fragte sie ungläubig. "Lapata hat es sich in den Kopf gesetzt, Yalo zu stellen. Ihm sind alle Mittel recht. Aber ich kann mir nicht vorstellen, daß sich die Kratamonen dafür hergeben."
"Es geht jetzt nicht mehr um die Spiele, sondern um Tod oder Leben. Du mußt mir sagen, was die Kratamonen von Lapata wollten."
Sie dachte nach und sagte dann mit gedankenverlorener Stimme:
"Sie wollten, daß Lapata seine guten Verbindungen zu den Nordländern für sie einsetzte. Er versprach es ihnen und äußerte dann mir gegenüber, als wir wieder allein waren, daß er sich nicht denken könne, wofür die Kratamonen das Gift benötigten."
Imiral stützte sich auf die Arme.
"Welches Gift, Vislara? Auf dem Nordkontinent kennt man viele Gifte. Solche, die tödlich sind, und andere, die alle möglichen Wirkungen haben."

"Lapata nannte keinen Namen, er sprach nur von einem Gift", sagte sie. "Das war um die Mittagsstunde. Zwei Stunden später kam ein Mann aus deinem Volke in Lapatas Haus und überbrachte ihm einen kleinen Tiegel."
"War es ein Gazuuner?"
"Ich weiß nicht." Vislara machte ein gequältes Gesicht. "Woran hätte ich das erkennen sollen? Er war Sklave, schwarzhäutig und vom Nordkontinent, wie du auch. Ich denke, er hat das gewünschte Gift gebracht."
"Ist überhaupt keine Name gefallen?" drang Imiral weiter in sie.
Sie dachte lange nach, dann sagte sie zögernd: "Der Sklave verwendete in seiner Begrüßung eine Bezeichnung, die wie Agroli klang. Aber ich bin mir nicht ganz sicher."
"Aglorit", sagte Imiral. "War es dieser Name?"
Sie bestätigte es.
Imiral sagte wie zu sich selbst: "Er kennt alle Gifte des Nordlandes und weiß über sie besser Bescheid als zehn gelernte Giftmischer zusammengenommen. Ich muß Yalo warnen, bevor es zu spät ist."
Vislara versuchte ihn zu beruhigen, indem sie zu bedenken gab, daß das alles gar nichts mit Yalo Patser zu tun haben mußte.
Imiral hörte nicht auf sie. Er verließ kurz darauf Lapatas Anwesen und suchte die ganze Nacht hindurch in allen ihm bekannten Verstecken nach seinem Herrn. Er fand ihn nicht. Den Vormittag des folgenden Tages benützte er dafür, die Jäger auf falsche Fährten zu locken und begab sich gegen Mittag zum Wasserfriedhof von Vertoro hinaus.
Er kannte den Weg zu Yalo Patsers Totenbecken so gut, daß er es mit geschlossenen Augen gefunden hätte. Der Händler bestand darauf, daß seine letzte Ruhestätte auch zu seinen Lebzeiten gepflegt wurde, und Imiral ging oft hin, um den Grabstein zu schmücken, das Wasser zu erneuern und die Wasserpflanzen zu stutzen.
Der Friedhof lag still da, die wenigen Besucher verhielten sich schweigsam. Nur gelegentlich waren die leisen Schritte eines Trauernden auf dem schwarzen Marmor zu hören. Verhaltenes Klagen, Vogelgezwitscher und das Murmeln künstlicher Bäche verstärkten die heilige Ruhe nur.
Die Marmorwege zwischen den Totenbecken verliefen schnurgerade. Viele Becken waren noch leer, in anderen lagen die Toten, einzelne

Personen oder ganze Familien, schon seit Jahrhunderten. Obwohl ihre Körper einbalsamiert worden waren, hatten sie sich oft bräunlich bis schwarz verfärbt, Algen hatten sich auf ihnen abgelagert, Pflanzen sprossen aus ihnen—Wasserrosen, schilfartige Gewächse, die bis zu einem Meter über die Wasseroberfläche hinausragten und oftmals auch ganze Bäume mit bunten Früchten.
So mancher Lebende beneidete die Toten um ihr Dasein.
Imiral dachte daran, wie barbarisch dagegen sein Volk mit den Verstorbenen verfuhr, wenn es sie verbrannte ...
Er wurde jäh aus seinen besinnlichen Gedanken gerissen, als er das zukünftige Totenbecken Yalo Patsers erreichte. Er merkte sofort, daß etwas nicht stimmte. Ein Blick auf den Grabstein am Kopfende verschaffte ihm Gewißheit.
Dort stand zu lesen:
GORIAN AMGUSI

*

Im ersten Moment dachte Imiral, er hätte sich im Grab geirrt. Aber ein kurzer Blick zu einigen markanten Punkten genügte, um ihm zu zeigen, daß jeder Irrtum ausgeschlossen war. Dies war Yalo Patsers Totenbecken. Warum war dann ein anderer Name in den Stein gemeißelt?
Imiral blickte zum wolkenlosen Himmel. Die Sonne stand noch nicht im Zenit. Bis zu Yalo Patsers Eintreffen verblieb ihm also noch etwas Zeit.
Er machte kehrt und rannte in Richtung des Haupttores davon. Er übersprang Totenbecken, wich Wasserpflanzen aus und erreichte den großen Platz am Haupteingang, um den die Aufbahrungshallen und anderen Friedhofsgebäude halbkreisförmig angeordnet waren. Seine Sandalen klatschten laut auf dem Steinboden auf. Ein Edelmann im weißen Gewand der Trauer, der gerade in Begleitung dreier nighrnanscher Sklaven durch das Haupttor kam, warf ihm einen mißbilligenden Blick zu.
Imiral kümmerte sich nicht darum.
Erst als acht Totenträger mit einer kunstvoll geschnitzten Trage auf ihren Schultern aus einer Aufbahrungshalle kamen, verlangsamte er seinen Schritt und senkte das Haupt. Als die Totenträger an ihm

vorbei waren, verfiel er wieder in einen schnelleren Laufschritt.
Der Totenwächter, ein fettleibiger, schwitzender Nighmane mit weißblondem straff auf den Kopf gekämmten Haar verstellte ihm den Eingang zum Verwaltungsgebäude.
Imiral ergriff ihn an den Oberarmen und drängte ihn ins Innere.
"Wer ist Gorian Amgusi?" fragte er atemlos.
Der Totenwächter löste sich aus dem Griff, schlug die Augen nieder und sagte: "Gorian Amgusi war ein Mann von niederer Herkunft, aber von der Persönlichkeit eines Adligen. Er wird von heute mittag an bis in alle Ewigkeit die Reinheit des Wassers genießen. Wie sagte schon der Weise Talhio? Aus dem Wasser kam alles Leben, im Wasser sollen die Toten weiterleben."
"Wer hat das Totenbecken für Gorian Amgusi bestellt?" fragte Imiral ungehalten. Jetzt schlug der Totenwächter die Augen auf, sein Gesicht bekam einen ärgerlichen Ausdruck.
"Was ist in dich gefahren, Sklave!" sagte er. "War der Tote dein Herr, dann traure gefälligst um ihn. War er dir aber fremd, dann beschmutze nicht sein Andenken und schere dich fort."
Imiral beruhigte sich etwas.
"Ich habe den Namen Gorian Amgusi noch nie gehört", sagte er. "Mein Herr heißt Yalo Patser und erfreut sich noch immer bester Gesundheit. Er hat sich auf diesem Friedhof ein Becken gekauft und ließ es seit Jahren von mir pflegen, um für seinen Abschied von dieser Welt gewappnet zu sein. Und nun komme ich zu seiner künftigen Ruhestätte und muß feststellen, daß auf seinem Grabstein ein anderer Name steht. Nämlich Gorian Amgusi "
"Du mußt dich irren", sagte der Totenwächter bestimmt.
Imiral spürte, wie Ärger in ihm hochstieg, und mußte sich halten, um nicht die Beherrschung zu verlieren.'
"Wie kann ich mich irren, wenn ich viele Jahre hindurch das Totenbecken meines Herrn betreut habe", sagte er ungehalten. "Ich kenne jeden Baum in der Umgebung, kenne die Maserung des Grabsteins. Das alles ist gleich geblieben, nur der Name ist geändert worden."
Der Totenwächter zeigte plötzlich Mitgefühl.
Er sagte mit weicher Stimme: "Der Tod deines Herrn muß deinen Geist verwirrt haben. Alles, was du sagst, klingt wahr und trifft auf den verstorbenen Gorian Amgusi zu. Er hatte sein Totenbecken vor

Jahren gekauft und schickte oft seinen Sklaven her, um es von ihm pflegen zu lassen. Das bist du! Erinnere dich, daß dein Herr nicht Yalo Patser hieß, sondern Gorian Amgusi. Auch wenn du dich nicht erinnerst, dann gehe hin und erweise ihm die letzte Ehre."
"Wo ist er aufgebahrt?"
"Die Träger sind vorhin mit seinem einbalsamierten Körper an dir vorbeigegangen", sagte der Totenwächter. Er hatte kaum ausgesprochen, da wirbelte der Gazuuner um seine Achse und rannte auf den Friedhof hinaus.
Zwei Stunden später kam er zurück.
Der Totenwächter stand am Tor.
"Wie geht es dir?" fragte er mitfühlend. "Hast du endlich zu dir zurückgefunden?" "Er ist es", murmelte Imiral. "Er ist es. Es ist Yalo Patser, den sie ins
Wasserbecken gebettet haben!"
Der Totenwächter schüttelte langsam den Kopf und klopfte dem Gazuuner auf die Schulter.
"Nein, nein", sagte er sanft. "Mache dir nichts vor. Es ist dein Herr *Gorian Amgusi."*

10.

Aglorit war ein Nordländer und vor vielen Jahren als Sklave auf den Kontinent Nighman gebracht worden. Das Schicksal hatte ihn nach Vertoro verschlagen, in das Haus eines wohlhabenden Mannes. Obwohl mit Reichtümern gesegnet, war dieser Edelmann nicht glücklich, denn er hatte ein Weib, das ihm durch ihre Eifersucht und ihr zänkisches Wesen das Leben vergällte. Aglorit verhalf seinem Herrn durch ein schnell wirkendes Giftgemisch zu einer raschen Lösung seines Problems und bekam dafür seine Freiheit.
Es hatte sich in der Hauptstadt von Nighman bald herumgesprochen, daß Aglorit ein verläßlicher und schweigsamer Giftmischer war, so daß er von dieser Tätigkeit bald fürstlich leben konnte.
Heute unterhielt Aglorit selbst drei Sklaven, besaß ein herrliches Haus in Vertoro und einen ansehnlichen Landbesitz in einer südlichen Provinz.
An diesem Tage kam er etwas später nach Hause. Sonst pflegte er nach Mittag ein kleines Nickerchen zu machen, doch heute war er

mit Damor Lapata in Bad Ghwana verabredet gewesen. Er klimperte mit den Goldstücken in seiner Tasche und lächelte in Erinnerung an die so erfolgreich verlaufene Besprechung.
Er schloß das Tor seines Hauses auf, legte seine Straßenkleider ab, tauchte in den Wasserkanal ein und tänzelte, bis zum Kinn in dem stark parfümierten Wasser, durch den engen Durchlaß in seinen Wohnraum.
Er hatte den Durchlaß kaum passiert, da griff eine starke Hand in seinen dichten Haarschopf und zog ihn daran aus dem Wasser.
Aglorit schrie nach seinen Slaven, doch verstummte er sofort wieder, weil ihm einfiel, daß sie außer Haus waren.
"Mund halten, sonst drehe ich dir den Hals um, Giftmischer", sagte eine Stimme mit dem Akzent der Nordländer.
Aglorits Angst legte sich, als er erkannte, daß er es mit einem Mann seines eigenen Volkes zu tun hatte. Aber als er dann in die kalten, gnadenlosen Augen blickte, verflogen seine Hoffnungen schnell wieder.
"Laß mich los, schmutziger Sklave", schrie er mit sich überschlagender Stimme, "oder ich werde dich ..."
Imiral ließ ihn nicht aussprechen. Er drückte ihn an den Haaren unter Wasser und hielt ihn dort eine Minute lang fest. Als Aglorit wieder an die Oberfläche kam, rang er japsend nach Luft.
Imiral hielt ihn immer noch an den Haaren fest, während er nach seiner Hand griff und ihn daran ganz aus dem Wasser zog.
"Steh auf und führe mich zu deinem Giftschrank", befahl er dem hustenden und keuchenden Aglorit:
"Bei KRATA, das wirst du mir büßen", stöhnte Aglorit. "Ich werde dich mit einer Salbe beschmieren, daß dir am ganzen Körper Warzen wachsen."
"Falls du dann noch am Leben bist', erwiderte Imiral und zog Aglorit an den Haaren. "Bringst du mich jetzt endlich zu deinem Giftschrank, oder muß ich meinen Worten erst Nachdruck verleihen!"
Aglorit stellte sich stöhnend auf die Zehenspitzen, um den Zug an seinen Haaren zu mildern, doch half das nicht viel. Sein Gegner war größer als er und um etliches kräftiger,
"Ich tue, was du verlangst", sagte er schnell. "Aber du wirst mir für diese Schmach büßen."

Er führte den Eindringling durch den Wohnraum zur Kellertreppe und ging mit ihm hinunter.
Als sie vor der versperrten Tür standen, sagte Aglorit:
"Laß mich los, damit ich den Schlüssel holen kann."
"Ich habe schon alle Schlüssel an deinem Bund ausprobiert", sagte Imiral gelassen. "Keiner paßte. Also hast du den richtigen hier irgendwo versteckt. Wenn du ihn nicht hervorholst, renne ich mit deinem Körper die Tür ein."
Aglorit resignierte, entfernte einen losen Stein aus der Mauer und sperrte die schwere, eisenbeschlagene Tür auf. Imiral nahm die Öllampe, die über der Kellertreppe von der Decke hing, an sich und leuchtete durch die offenstehende Tür in den dahinterliegenden Raum hinein. Er pfiff überrascht durch die Zähne.
"Eine hervorragend ausgestattete Hexenküche", sagte er und gab Aglorit einen Stoß, daß er in den Raum taumelte und gegen einen Tisch stürzte.
Der Raum war zehn mal fünfzehn Meter groß. In der Mitte standen fünf lange Holztische, die mit Schalen und Krügen aller Größen belegt und auf denen verschiedene Kräuter ausgebreitet waren. Es gab zwei offene Kamine, in denen Kessel hingen. An den Wänden standen Regale, die vollgestopft mit Krügen, Tiegeln, Schalen, Tassen und Töpfen waren.
"Was willst du eigentlich von mir?" erkundigte sich Aglorit und starrte unsicher zu Imiral. "Wenn du eine Salbe gegen einen Hautausschlag wünschst, dann kannst du sie haben. Oder möchtest du gar ein Gift, um deinen Herrn zu beseitigen?"
Imiral stand breitbeinig in der Tür. Er trug keine Waffe, sondern verließ sich auf seine bloßen Fäuste. Sie genügten, um Aglorit einzuschüchtern.
"Ich möchte jenes Gift von dir haben, das du Damor Lapata verkauft hast', erklärte Imiral.
Aglorit kicherte. "Du glaubst doch nicht, daß ich verraten würde, was ich einem Kunden unter dem Siegel der Verschwiegenheit verkauft habe! Und überhaupt, wer sagt dir, daß der Sohn von einem der Weisen Hüter etwas von mir gewollt hat."
Imiral versetzte Aglorit einen Schlag, der ihn über den Tisch in seinem Rücken schleuderte. Er fiel auf der anderen Seite krachend zu Boden, und mit ihm einige Töpfe und Krüge, die fnit lautem Getöse

zerschellter.. Als der Giftmischer sah, daß er inmitten von grauen, grünen und braunen Pulvern lag, die ihn umwölkten, erhob er sich schreiend und rannte ans andere Ende des Raumes.
Imiral folgte ihm.
Aglorit streckte abwehrend die Hände vor sich. "Schon gut, ich gebe dir das Gewünschte." Seinen Körper durchlief ein Zittern, während er mit unruhigen Blicken und fahrigen Handbewegungen die Regale absuchte. "Was soll ich gegen diesen Rasenden ausrichten", jammerte er. "Das ist mein Untergang. Wenn Damor Lapata jemals erfährt, daß ich Geschäftsgeheimnisse preisgegeben habe ..."
"Er wird nichts erfahren", versicherte Imiral.
Aglorit griff in ein Fach und holte einen schweren Tonkrug hervor. "Da, da ist es." Mit diesen Worten stellte er den Krug vor Imiral hin und öffnete den Deckel. "Ein ganz harmloses Pülverchen. Eigentlich kann ich mir gar nicht vorstellen, wozu es Lapata benötigt. Es gibt kaum einen vernünftigen Verwendungszweck dafür. Es sei denn, er will sich eine widerspenstige Jungfrau gefügig machen."
"Gibt es ein Gegengift?" wollte Imiral wissen.
"Aber ganz gewiß!" Aglorit holte einen anderen Krug aus dem Regal, der sich durch eine rote Lackierung von dem anderen unterschied. "Ohne ein Gegengift wäre das Mittel eigentlich unsinnig. Da könnte man gleich zu einem der herkömmlichen Gifte greifen."
"Bis wie lange nach Einnahme des Giftes kann man das Gegenmittel erfolgreich anwenden?"
"Praktisch unbegrenzt. Einen Tag danach. In einer Woche. In einem Jahr..." "Aber das hieße, einen Toten zum Leben zu erwecken", entfuhr es Imiral ungläubig.
"Nicht einen Toten, sondern einen Scheintaten", berichtigte Aglorit grinsend.
"Ich glaube dir nicht."
"Ich kann es dir beweisen", erbot sich Aglorit. "Nimm das Mittel, und ich werde dich dann mit dem Gegengift wecken."
Imiral nickte. "Das tun wir, aber mit vertauschten Rollen."
Aglorit mußte dem wohl oder übel zustimmen, wenn er sich nicht verprügeln lassen wollte. Er verdünnte das Gift und das Gegenmittel mit Wasser, tauchte eine Nadel in die Flüssigkeit ein und ritzte sich damit die Haut. Gleich darauf fiel er steif wie ein Brett um. Imiral

wartete eine Weile, tränkte die Nadel mit dem Gegengift und stach Aglorit damit. Es dauerte nur wenige Minuten, dann bewegte sich der Giftmischer.
"Kann man einem Scheintoten noch helfen, der im Wasser gelegen hat?" hörte er eine Stimme wie aus weiter Ferne fragen.
Aglorit nickte schwach. "Wenn er nicht länger als einen Tag im Wasser war und er mit Fett eingerieben wurde ..."
Imiral atmete auf. Beides traf auf Yalo Patser zu, der erst wenige Stunden im Totenbecken lag.
Der Gazuuner nahm die Nadel, die mit dem Gift behaftet war, das die scheintote Starre bewirkte, und stach sie Aglorit in den Arm. Dann verließ er mit einer Lösung des Gegenmittels das Haus des Giftmischers.

*

"Bisher habe ich versucht, die Regeln der *Spiele des dunklen Mondes* zu beachten, während ich mich gegen die Anschläge der Kratamonen wehrte", sagte Yalo Patser im Flüsterton. "Aber das läßt sich jetzt nicht mehr miteinander vereinbaren. Ich habe gesehen, daß die Kratamonen zu allem entschlossen sind und vor Gewalttaten nicht zurückschrecken. Ich werde mich mit allen mir zur Verfügung stehenden Mitteln zur Wehr setzen. Es geht jetzt um wichtigere Dinge als ein Spiel."
"Soll das heißen, daß ihr aufgebt, Yalo?" erkundigte sich Imiral.
Yalo schüttelte den Kopf. "Nein, niemand, außer den Kratamonen, soll merken, daß ich die Regeln der Spiele verletzte. Die sportliche Seite der Jagd ist für mich uninteressant geworden. Ich bin von nun an nur noch USO-Spezialist."
Yalo fühlte sich immer noch schwach, obwohl er von dem Totenwächter, der sie bei sich aufgenommen hatte, mit kräftigenden Mitteln versorgt worden war.
Der Totenwächter stand fassungslos im Hintergrund. Es ging über seinen Verstand, daß ein Mann unter falschem Namen eingewässert wurde, der zudem gar nicht tot war. Dabei hatten die Kratamonen, die den Leichnam tags zuvor brachten, selbst behauptet, daß es sich um Gorian Amgusi handelte" Warum sonst, wenn nicht aus dem Grund, weil der Tote Gorian Amgusi hieß, hatten sie angeordnet, daß

dieser Name in den Grabstein gemeißelt werden sollte?
Der Totenwächter strengte sein Gehör an, um vielleicht aus der Unterhaltung zwischen dem "vom Tode Auferstandenen" und seinem Sklaven etwas mitzuhören, das ihm Aufklärung verschafft hätte. Doch sprachen die beiden so leise, daß von ihrem Gespräch nichts zu verstehen war.
"Mir ist noch einiges unklar", meinte Imiral. "Warum haben sich die Kratamonen solche Mühe gegeben, euch unter einem falschen Namen einzuwässern? Und warum wurdet ihr nicht sofort getötet?"
Yalo lächelte schwach. "Sicher wollte man mich erst einmal nur außer Gefecht setzen und mich später dann verhören. Und natürlich wollten die Kratamonen die Spiele nicht gefährden. Wäre mein Tod bekannt geworden, hätte das Volk womöglich das Interesse verloren."
"Und wenn ihr nicht zu den Kontrollen erschienen wäret?"
Yalo winkte ab. "Das wäre nicht so schlimm gewesen wie die Kunde von meinem Tode. Aber genug davon. Vergessen wir die vergangenen Geschehnisse und planen wir unsere nächsten Schritte. Ich weiß, was ich zu tun habe. Ich werde mich meiner Haut wehren. Aber ich sorge mich um dich. Wenn die Kratamonen jemals erfahren, daß ich dich in meine Geheimnisse eingeweiht habe, dann werden sie dich töten. Wir müssen den Anschein erwecken, daß du nur im Sinne der Spiele für mich gearbeitet
hast. Ich habe auch schon eine Idee, wie man es anstellen könnte ... Ja, so muß es gehen. Ich sage einfach, ich hätte freiwillig das Gift genommen, das den Scheintod bewirkt, um mich vor den Jägern in Sicherheit zu bringen."
"Aber Aglorit wird aussagen, daß Zapata das Gift gekauft hat und ich das Gegenmittel geholt habe", gab Imiral zu bedenken.
"Wir werden selbst die Kratamonen täuschen, denn sie werden nicht ahnen, daß du die wahren Zusammenhänge kennst", sagte Yalo und setzte Imiral seinen Plan auseinander.
Als der Händler geendet hatte, meinte Imiral mit einem Kopfnicken: "So könnte es gehen." Er blickte zum Fenster hinaus und sagte: "Die Sonne ist eben untergegangen. Wir müssen uns auf den Weg zur Kontrollstelle machen."
Yalo bedankte sich bei dem Totenwächter für die freundliche Aufnahme, dann gingen sie.

Bei der Kontrollstelle wurde Yalo ein triumphaler Empfang bereitet. Die Kratamonen ließen sich nicht blicken.
Auf die Frage, was das Trauergewand zu bedeuten habe, erklärte Yalo: "Ich habe in meinem Totenbecken auf dem Friedhof gelegen und mich totgestellt."'
Verständlicherweise wollten alle wissen, wie Yalo dies angestellt habe, und er gab bereitwillig Auskunft.
"Eigentlich wurde ich durch Zufall auf die Idee gebracht, mich totzustellen", erzählte er. "Einer meiner Spione berichtete mir, daß ein Jäger bei einem Giftmischer ein Mittel bestellt habe, das den menschlichen Körper für unbegrenzte Dauer in einen scheintoten Zustand versetzen kann. Also suchte ich den Giftmischer auf- selbstverständlich verkleidet—und erstand das Mittel und das Gegenmittel. Ich nahm einen anderen Namen an, ließ ihn auch an meinem Grabstein anbringen und starb. Dazu sei gesagt, daß ich .zuvor meinem Sklaven von dem Jäger, der dieses Mittel gekauft hat, erzählte und mich dann mit ihm auf dem Friedhof verabredete. Als der Arme zu meinem Grab kam und mich darin liegen sah, mußte er annehmen, besagter Jäger hatte mir das angetan. Aber Imiral ist intelligent und tat das einzig Richtige. Er suchte den Giftmischer auf und beschaffte das Gegenmittel."
Yalo war mit sich zufrieden. Er hatte eine komplizierte, aber doch glaubwürdige Geschichte erfunden. Die Uneingeweihten würden sie nicht bezweifeln. Und die Beteiligten?
Als Damor Lapata davon hörte, zeigte er sich nach außen hin ruhig und reserviert, innerlich kochte er aber vor Wut. Er mußte einfach annehmen, daß Yalo Patser in der Maske eines Kratamonen an ihn herangetreten war und sich durch ihn das Gift beschafft hatte.
Die Kratamonen dagegen dachten, Yalo hätte schon vorher gewußt, daß sie einen Anschlag auf ihn planten, so daß er sich darauf vorbereiten konnte. Das bedeutete, daß es einen Verräter gab. An Lapata zweifelten sie nicht, denn er hätte nie mit Yalo Patser zusammengearbeitet. Dafür trauten sie Aglorit jede Gemeinheit zu, einschließlich Verrat. Sie statteten dem Giftmischer einen Besuch ab. Als sie sahen, daß er nicht vernehmungsfähig war, machten sie nicht viel Federlesens und beförderten ihn aus dem scheintoten Zustand in den des endgültigen Todes.

11.

Diesmal hütete sich Yalo Patser, den *Platz der fallenden Wasser* durch die weltverzweigten Wasserkanäle zu verlassen. So leicht würde er den Kratamonen nicht mehr in die Falle gehen.
Yalo Patser wandte sich nach Verlassen der Kontrollstelle einer Kneipe ganz in der Nähe zu. Er betrat sie durch die Hintertür. Dort wartete Imiral in einem engen Raum auf ihn. In einem angrenzenden Raum standen zwölf Männer aus verschiedenen Bevölkerungsschichten und aller Altersstufen bereit. Jeder von ihnen hatte einige Goldstücke erhalten; auf ein Zeichen Imirals würden sie alle gleichzeitig die Kneipe verlassen.
Yalo Patser zog Frauenkleider an, schminkte sich entsprechend und band sich ein Kopftuch um, das sein Gesicht halb verdeckte.
"Eure Maske ist perfekt, Yalo", sagte Imiral anerkennend. "Jeder muß euch für ein altersschwaches Weib halten, das am Stock geht."
"Solange ich mich in dieser Gegend aufhalte, nützt mir keine noch so gute Maske etwas", erklärte Yalo.
"Wann und wo werde ich euch Wiedersehen?" fragte Imiral.
"Ich kann mich jetzt noch nicht festlegen. Suche einfach in den bekannten Verstecken nach mir", antwortete Yalo und gab Imiral anschließend die Anweisung, die zwölf gedungenen Personen in wenigen Minuten aus der Kneipe zu schicken. Auf diese Art hoffte er, daß die Kratamonen abgelenkt werden würden und er leichter über die Dächer entfliehen könnte. Er kletterte durch den Hauptwasserschacht auf das trichterförmige Dach und beobachtete von dort die von vielen Öllichtern hell erleuchtete Straße.
Vor der Kneipe hatten sich an die hundert Menschen versammelt, denen es zu Ohren gekommen war, daß Yalo Patser sich hier aufhielt. Unter ihnen befanden sich auch einige Kratamonen -und zwei Jäger, deren Namen sich Yalo nicht gemerkt hatte. Es waren Neulinge, die hofften, hier einen leichten Fang zu machen.
Yalo wartete, bis die zwölf gedungenen Personen gleichzeitig aus der Kneipe hinausstürzten und in der Menge unterzutauchen versuchten. Sofort waren die Kratamonen und die beiden Jäger bei ihnen.
Der Händler zog sich schnell von einem Beobachtungsposten zurück und begab sich an das andere Ende des Daches. Dort trennte nur eine drei Meter breite Straße das nächste Haus von der Kneipe.

Yalo blickte vorsichtig über den Rand des Daches hinunter—und wich sofort wieder zurück, als er dort einen Kratamonen erblickte. Er hatte nicht damit gerechnet, daß der dort aufgestellte Posten auch während des Tumults nicht von der Stelle weichen würde.
Ohne lange zu überlegen, griff er in. die Tasche seines Weiberrockes und holte eine Münze hervor. Er schleuderte sie weit in die Straße hinaus. Als er das Klirren der auf dem Stein auffallenden Münze vernahm, übersprang er die drei Meter breite Kluft, die ihn vom Dach des angrenzenden Hauses trennte. Er vertraute darauf, daß der Kratamone von dem Geräusch abgelenkt worden war.
Doch hier verrechnete er sich. Entweder hatte der Kratamone schneller als erwartet reagiert oder er war auf den Trick erst gar nicht hereingefallen.
"Halt! Stehenbleiben!"
Dem Ruf folgten drei schnell aufeinanderfolgende Energieentladungen. Die tödlichen Strahlen trafen jedoch nicht.
Nun kannten die Kratamonen Yalos Fluchtweg. Das war schlimm genug. Aber für Yalo war die Erkenntnis, daß die Kratamonen nun kurzen Prozeß machen wollten, noch viel schlimmer.
Er befand sich auf einem Haus, dessen Dach in verschieden hohe Ebenen unterteilt war. Er kletterte von einer Ebene zur anderen hinauf und erreichte schließlich die höchste Stelle. Zwanzig Meter unter ihm lag die Straße. Dreißig Meter vor ihm stand der fünfzig Meter hohe Turm des KRATA-Tempels.
Yalo blickte sich um und sah, daß jemand eine Leiter an die Hauswand gelehnt hatte. Gleich darauf erschien ein Kratamone und kletterte aufs Dach.
Hoffentlich habe ich eine ruhige Hand! dachte Yalo und bückte sich nach dem säuberlich zusammengerollten Tau, an dessen einem Ende sich ein Widerhaken befand. Imiral hatte es schon Tage vor dem Beginn der Spiele hier deponiert.
Während sich hinter ihm der Kratamorse auf dem Dach zu orientieren versuchte, schwang Yalo das Seil wie ein Lasso. Der Widerhaken. rotierte über ihm, wurde immer schneller—Yalo wandte alle seine Kraftreserven auf. Als er der. Meinung war, daß das Tau mit dem Widerhaken Schwung genug habe, ließ er es zu einem genau berechneten Zeitpunkt los.
Der Widerhaken schoß in einem steilen Winkel in die Nacht hinaus,

das Tau wickelte sich rasend schnell ab ... Yalo hielt das andere Ende fest in der Hand. Plötzlich spannte es sich, Yalo zog daran und hörte gleich darauf von ferne das Geräusch von Metall auf Stein.
Der Widerhaken hatte sich im Geländer des Gebetsturmes verfangen!
"Da ist er!" rief der Kratamone.
Bevor er jedoch noch einen einzigen Schuß aus seiner Strahlenwaffe abgeben konnte, stieß sich Yalo kraftvoll vom Dach ab und schwang an dem Seil in die Tiefe. Er schien geradewegs auf den Turm zuzufallen, strich aber dann knapp an ihm vorbei, dicht über die Köpfe der erschrockenen Straßenpassanten dahin, und schwang wieder in die Höhe. Als er den höchsten Punkt des auspendelnden Seiles beinahe erreicht hatte, ließ er es los.
In diesem Augenblick wurde das Feuer aus den Strahlenwaffen wieder auf ihn eröffnet. Diesmal kam es von verschiedenen Seiten. Während er durch die Luft flog und links und rechts von ihm glühend heiße Energiestrahlen durch die Nacht zuckten, glaubte er schon, seine letzte Stunde habe geschlagen. Aber dann hatte er sein Ziel vor Augen, das Dach des Basars der tausend Händler, sah den Berg von Stroh, den Imiral dort aufgeschichtet hatte, um Yalos Aufprall zu bremsen, und schöpfte neue Hoffnung.
Doch als er meinte, bereits in Sicherheit zu sein, blitzte es auf dem Dach des Hauses, das er eben verlassen hatte, auf, ein Energiestrahl raste auf ihn zu und, traf ihn in den Oberschenkel des rechten Beines.
Yalo ließ sich zum Regenschacht abrollen, dann besah er sich seine Verletzung. Es war eine Brandwunde, die bis zum Knochen reichte. Ihm wurde plötzlich schwarz vor Augen. Er legte sich zurück und ruhte einige Sekunden aus. Als der Schwächeanfall vorbei war, begann er mit dem Abstieg in den Regenschacht. Das war ein schwieriges Unterfangen, denn er konnte sich mit dem verwundeten Bein nicht aufstützen, weil es ihm unsägliche Schmerzen verursachte. Aber schließlich schaffte er es doch noch und kletterte aus dem Sammelbecken, in das alle Regenschächte mündeten, in das Gemeinschaftsbad.
Es lag verlassen da, denn um diese Zeit lief das Hauptgeschäft im Basar. Yalo suchte den Umkleideraum auf, holte das Paket hervor, das Imiral hier für ihn versteckt hatte und begann sich umzuziehen. Durch seine Verwundung behindert, brauchte Yalo doppelt so lange wie sonst, bis er die Verkleidung beendet hatte. Er schnürte die

Frauenkleider zu einem Bündel, nahm dieses unter den Arm und verließ als dunkelblonder, bärtiger Händler das Bad. Er ging langsam, damit es nicht so stark auffiel, daß er hinkte.
Sein verwundetes Bein schien bei jedem Schritt in Flammen getaucht zu werden, er zitterte vor Schwäche und Schmerz. Er mußte die Zähne zusammenbeißen, um ein Stöhnen zu unterdrücken.
Es schien eine Ewigkeit zu dauern, bis er den verlassenen Stand erreichte, der mit Waren aller Art überladen war und offiziell einem Händler namens Waydo Nomekil gehörte.
Yalo setzte sich auf den bereitstehenden Stuhl und entspannte sich.
Im Basar herrschte Hochbetrieb. Die Händler hatten alle Hände voll zu tun, um die Käufer zu bedienen und gleichzeitig nach Langfingern Ausschau zu halten. Die Besucher des Basars gestikulierten unermüdlich, redeten unermüdlich, zogen in einer endlosen Schlange an den Ständen vorbei, lachten, befingerten die ausgelegten Waren, fluchten, lärmten ... Das Stimmengewirr wurde in Yalos Ohren immer unerträglicher.
Er mußte die Augen vor den wogenden Massen schließen, sich in sich selbst zurückziehen.
Er stöhnte auf, öffnete die Augen und konnte sich gerade noch abfangen, bevor er vom Stuhl fiel.
Plötzlich war das Stimmengewirr verstummt.
Yalo blickte ungläubig um sich, schüttelte verwirrt den Kopf. Aber er hatte sich nicht getäuscht, über den Basar hatte sich beängstigendes Schweigen gelegt.
Und dann sah er sie.
Die Kratamonen!
Die eine Hand unter dem schwarzen Umhang, die andere lässig in den Gürtel gehakt, so gingen sie durch die schmalen Gänge zwischen den Tischen und Ständen. Die Menschen rückten zusammen, wichen erschrocken vor ihnen zurück. Unter den schwarzen Kapuzen blickten kalte, wachsame Augen hervor.
Einige zaghafte Stimmen wurden laut, schleppend kamen gedämpft geführte Unterhaltungen zustande, die ersten zaghaften Verkaufsgespräche wurden wieder aufgenommen—und plötzlich brach wieder der ursprüngliche Lärm los.
Yalo bemühte sich, aufrecht in seinem Stuhl zu sitzen, gab Interessenten Auskünfte über seine Waren.

Ein Kratamone erschien vor ihm, ließ seine knochigen Finger über die ausgestellten Gegenstände gleiten, starrte Yalo prüfend an. Plötzlich wandte er sich ab und griff blitzschnell nach einer alten Frau, die sich an ihm vorbeidrängen wollte. Er riß ihr das Tuch vom Kopf, zerrte an ihrem aschgrauen Haar und rieb mit der Fläche der anderen Hand die Haut ihres Gesichtes, als wolle er die Schminke abwischen.
Der Kratamone ließ von der Alten erst ab, als er sich davon überzeugt hatte, daß sie harmlos war. Ohne der Alten noch einen weiteren Blick zu schenken, ging er weiter.
Yalo atmete auf. Die Kratamonen glaubten, daß er immer noch als Frau verkleidet war. Das gab ihm neue Hoffnung. Aber würde es ihm überhaupt etwas nützen? Er konnte sich kaum mehr aufrecht halten. Wenn er sich nicht bald ausruhen und seine Wunde behandeln konnte, dann war er so oder so verloren. Er konnte die körperliche Belastung einfach nicht mehr ertragen ..
Ihm wurde schwarz vor Augen. Er hatte das Gefühl, daß sich alles um ihn drehte—dann wußte er nichts mehr von sich.
Als er wieder zu sich kam, sah er das Gesicht jenes Händlers über sich, dem der Stand neben ihm gehörte. Seine Lippen bewegter. sich, und Yalo vernahm eine Stimme, die aus weiter Ferne zu ihm drang. "Wo wohnst du? Ich bringe dich heim."
Yalo nannte die Adresse seines Hauses, dann verlor er wieder das Bewußtsein. Irgendwann später schlug er die Augen auf und sah die vertraute Haustür vor
sich. Der Händler, der ihn mit seinem Wagen hergebracht hatte, schloß für ihn auf. "Danke", sagte Yalo schwach. "Vielen Dank. Jetzt komme ich schon alleine
zurecht."
Yalo zündete mit zitternden Fingern eine Öllampe an, schlug die Tür zu und lehnte sich erschöpft dagegen. Nachdem er sich eine Weile ausgeruht hatte, ergriff er die Öllampe, machte zum erstenmal in seinem Leben einen Bogen um den Wasserkanal und ging geradewegs in den Keller, in dem seine Geheimstation untergebracht war.

12.

Er nahm zuerst ein schmerzstillendes Mittel und Tabletten zur Stärkung ein, dann behandelte er seine Beinwunde.
Sie war stark verschmutzt und blutete heftig, aber zum Glück waren weder die Hauptschlagader noch Sehnen verletzt.
Er fuhr den gutausgerüsteten Medoschrank an die Liege heran und nahm selbst auf ihr Platz.
Zuerst drückte er sich ein Injektionspflaster auf den Oberschenkel des verwundeten Beines, das eine anästhesierende Wirkung hatte. Nachdem das Bein betäubt war, reinigte er die Wunde mit einem antiseptischen Mittel und behandelte sie hinterher mit einem Anastaltikon. Dadurch wurde die Blutung gestillt. Danach holte er aus einem Glasbehälter mit Nährflüssigkeit ein entsprechend großes Stück Biomolplast, gab ihm die richtige Form und "propfte" die Wunde damit zu. Nun mußte er nur noch ein Stück Biomolplasthaut auflegen, die Wunde verbinden und seinem Bein Ruhe gönnen, damit sich das Zellgewebe mit dem Biomolplast vereinen und die Wunde heilen konnte.
Doch an Ruhe war vorerst nicht zu denken.
Er mußte sich sofort mit der USO in Verbindung setzen und sein Wissen weiterleiten. Er verschloß den Medo- Schrank, schwang sich vom Behandlungstisch und begab sich in die Ecke, wo der Hyperkom stand. Es war ein kleineres Modell des Gerätes, das in der anderen Station unter der Aly-Um-Gemyedo-Pyramide stand, und besaß eine geringere Reichweite. Yalo konnte nur hoffen, daß ein USO-Schiff in der Nähe kreuzte und seinen Funkspruch auffing.
Er schaltete den Hyperkom ein, wählte die Frequenz der USO und wollte senden. Er mußte jedoch feststellen, daß das Gerät nicht funktionierte! Yalo nahm verschiedene Änderungen der Feineinstellung vor, überprüfte die Energiezufuhr, wechselte auf andere Frequenzen über—aber alles nützte nichts. Der Hyperkom gab außer einem beständigen Brummen keinen Ton von sich.
Ähnlich war es, als er auf Empfang schaltete. Aus dem Lautsprecher kamen nicht einmal Störgeräusche, nur jenes gleichmäßige Brummen. Der Bildschirm blieb tot.
Aus!
Nun blieb ihm nicht einmal mehr die schwache Hoffnung, ein zufällig in der Nähe befindliches Schiff der USO über Funk herbeizurufen. Er konnte nur noch versuchen, seine zweite Station zu

erreichen.
Zu einem anderen Zeitpunkt wäre das eine Kleinigkeit gewesen, denn er besaß einen flugfähigen Kampfanzug, mit dessen Hilfe er die hundert Kilometer bis zur Pyramide schnell und sicher zurücklegen konnte. Doch in seiner augenblicklichen Verfassung wollte er dieses Wagnis nicht eingehen. Er mußte erst einmal zu Kräften kommen.
Er blickte zur automatischen Kalenderuhr, die die Planetenzeit angab und gleichzeitig das Datum anzeigte, das man im Solaren Imperium schrieb.
Es war der 5. September 2409, Standard-Zeit.
Yalo blieben noch vierzehn Stunden bis Sonnenuntergang, dann würde er sich wieder bei der Kontrollstelle melden müssen. Er nutzte diese Zeit mit der Pflege seines Beines—und er bereitete sich auf die großen Auseinandersetzungen mit den Kratamonen vor.
Eine Stunde vor Sonnenuntergang zog er den Kampfanzug an, der so eng anlag, daß er unter der Toga nicht auszumachen war. Der Rückentornister war eine flache Spezialanfertigung und hob sich kaum merklich durch die Toga ab. Als Waffen wählte er zwei handliche Strahler, von denen der eine moleküleauflösende Desintegratorstrahlen und der andere Impulsstrahlen verschoß Zusätzlich steckte er noch ein Vibratormesser und zwei Dutzend erbsengroßer Granaten mit unterschiedlicher Sprengkraft ein. Dermaßen gerüstet verließ er im Schutze des unsichtbar machenden Deflektorfeldes sein Haus.

*

Tausende von Menschen waren an diesem Abend gekommen, um die Zwischenergebnisse der *Spiele des dunklen Mondes* zu erfahren. Sie blockierten alle Straßen rund um den *Platz der fallenden Wasser* und drohten die Postenkette rund um die Kontrollstelle zu durchbrechen.
Yalo Patser hatte keine Mühe, die Kontrollstelle zu erreichen. Er flog einfach im Schutze seines Deflektorfeldes über die Menge hinweg und landete hinter dem Sammelzelt der Opfer. Nachdem er in einem günstigen Augenblick das Deflektorfeld abgeschaltet hatte, betrat er das Zelt.
Die Kontrolleure, die sich aus sechs Mitgliedern des regierenden Adelsklars zusammensetzten, starrten ihn wie einen Geist an. Es war

Aprius Lapata, der als erster die Sprache wiederfand.
"Wie habt Ihr es nur angestellt, unerkannt bis zu uns vorzudringen, Yalo Patser!" rief er bewundernd.
Yalo lächelte. "Verzeiht mir, ehrenwerter Aprius Lapata, wenn ich Euch die Antwort darauf schuldig bleibe. Das ist eine Vorsichtsmaßnahme, keine Unhöflichkeit."
"Ich habe keine Antwort erwartet", sagte Aprius Lapata und wechselte das Thema. "Habt Ihr einen roten Punkt zu melden? Nicht? Ich habe nichts anderes erwartet. Darf ich Euch dennoch bitten, in der Umkleidekabine Euer Gewand abzulegen und dann zur Überprüfung Eurer Angaben vor die Kontrolleure hinzutreten?"
Yalo begab sich in eine Kabine, zog den Vorhang vorsorglich zu, entledigte sich seiner Toga und schlüpfte dann aus dem Kampfanzug. Als er sein Körpergewicht auf das rechte Bein verlagerte, setzte wieder das schmerzhafte Pochen in seinem Oberschenkel ein. Er blieb einige Sekunden entspannt sitzen, überprüfte den Sitz des Verbandes und trat dann nackt vor die Kontrolleure hin.
Sie gaben ein anerkennendes Murmeln von sich, als sie seine Angaben bestätigt sahen. Yalo Patser hatte noch keinen roten Punkt! Diese Nachricht verbreitete sich rasend schnell, und das Zelt erbebte unter dem nachfolgenden Jubelschrei der Menge.
Von Aprius Lapata auf seinen Beinverband angesprochen, erklärte Yalo, er habe sich auf der Flucht vor einem Jäger eine unerhebliche Fleischwunde zugezogen. Als er Aprius' Blick begegnete, glaubte er, so etwas wie Genugtuung darin zu sehen. Yalo war überzeugt, daß der Sprecher des regierenden Adelsklans alles brühwarm seinem Sohn Damor erzählen würde. Da auch die anderen Jäger von seiner Verwundung erfahren mußten, stand zu befürchten, daß sie sich von nun an noch mehr auf ihn konzentrierten.
Aber deswegen sorgte sich Yalo nicht. Mit Hilfe seiner USO-Ausrüstung würde er ihnen spielend entkommen. Er mußte nur vor den Kratamonen auf der Hut sein.
Während sich Yalo in die Kabine zurückzog, um den Schutzanzug und die Toga anzulegen, unterhielt er sich durch den Vorhang mit einem Opfer. Es war ebenfalls ein Händler aus Vertoro, der sich bisher recht gut gehalten und erst drei rote Punkte abbekommen hatte. Von ihm erfuhr Yalo den Stand der Spiele bei Sonnenuntergang.

Jedes der Opfer-außer Yalo natürlich—besaß zumindest einen roten Punkt. Am schlechtesten war der Muskelzwerg Ampagnon dran, der bereits von sieben Jägern markiert worden war.
Bei den Jägern gab es ein Kopf-an Kopf-Rennen zwischen Damor Lapata, Mang Ophtorn und Jovina Aol. Jeder dieser drei Jäger hatte bereits sechs Opfer gestellt. Von den anderen stach nur roch der Offizier der Flotte namens Ruod Rameken heraus, der es auf vier Markierungen gebracht hatte.
Nachdem sich Yalo angekleidet hatte, ging er zu den anderen Opfern in den Gemeinschaftsraum hinaus, tröstete der. Muskelzwerg Ampagnon, gab ihm einige Ratschläge und machte Konversation mit den anderen.
Bei einer günstigen Gelegenheit zog er sich in ein verlassenes Abteil des Kontrollzeltes zurück und schaltete den Deflektorschirm ein. Für die anderen unsichtbar, ging er aus dem Zelt ins Freie.
Ohne selbst gesehen zu werden, suchte er mit den Augen die nächste Umgebung ab. Er konnte keinen einzigen Kratamonen erblicken. Konnte das bedeuten, daß sie ihm hier nicht auflauerten? Ein Blick auf seine Ortungsgeräte, die Energiequellen, seltene Metall-Legierungen und die Individualschwingungen menschlicher Gehirne anmaßen, belehrte ihn eines Besseren.
Die Daten des Individualtasters waren für ihn nutzlos, denn sie waren ein Durcheinander aus den Gehirnschwingungen aller hier versammelten Menschen. Die Energie- und Metalltaster zeigten ihm, daß im Umkreis von einem Kilometer fünfzig Menschen verteilt waren, die gewisse Mengen von hochwertigem Stahl und seltenen Legierungen an sich hatten. Kein Nighmane besaß jedoch irgendwelche Gegenstände aus Stahl. Also konnte es sich bei den fünfzig Personen nur um Kratamonen handeln. Die Energietaster dagegen orteten fünf Energiequellen von der Stärke, wie sie Yalos eigener Rückentornister besaß. Das hieße, daß zumindest fünf Kratamonen in Yalos nächster Nähe mit Kampfanzügen ausgerüstet waren.
Für sie war Yalo trotz des Deflektorfeldes nicht unsichtbar, denn sie konnten ihn ebenso orten wie er sie.
Dadurch wurde sein Plan, sofort zur Aly-Um-Gemyedo-Pyramide zu fliegen und einen Funkspruch an die USO abzugeben, für den Augenblick zunichte gemacht. Es blieb ihm keine andere Wahl, als

die fünf bestausgerüsteten Kratamonen zuvor unschädlich zu machen.
Die Energietaster hatten ihm gezeigt, daß sie in den vordersten Reihen der Schaulustigen standen, einen Kreis um die Kontrollstelle bildeten und voneinander zweihundert Meter entfernt waren. Yalo hätte versuchen können, durch eine dieser Lücken zu schlüpfen, doch wäre dafür eine Verkleidung notwendig gewesen. Wenn ihn die Menge erkannte, war sein Plan zum Scheitern verurteilt.
Deshalb entschloß er sich für ein Vorgehen, das erfolgversprechender war. Yalo holte sich aus dem Sammelbecken des künstlichen Wasserfalls zwei faustgroße Steine, nahm in jede Hand einen und ging damit auf jene Stelle in der Menge zu, wo er die Energiequelle eines Kratamonen ortete.
Im Schutze des Deflektorfeldes trat er vor einen der Gandisten, die die Schaulustigen zurückdrängten, stieß ihn beiseite und bahnte sich einen Weg durch die Menschenmassen. Yalo kümmerte sich nicht um die verschiedenen Reaktionen der Leute, die von Staunen bis Hysterie reichten, sondern konzentrierte sich nur auf die Energiequelle vor sich.
Er war noch zehn Meter von ihr entfernt. Die Energietaster zeigten deutlich, daß sich der Kratamone dicht an einer Hauswand, direkt unter einem Erker, aufhalten mußte. Doch dort war niemand zu sehen! Wie nicht anders erwartet, hatte auch der Kratamone das Deflektorfeld eingeschaltet. Wahrscheinlich hatte er auch den energetischen Schirm aktiviert, der ihn vor dem Beschuß aus Strahlenwaffen schützen sollte.
Yalo mußte den Kratamonen zugestehen, daß sie sich gut vorbereitet hatten. Er wußte noch aus seiner USO-Ausbildungszeit, daß man den Schutzschirm eines Kampfanzuges nur durch konzentrierten Energiebeschuß durchdringen konnte—oder mit primitiven Wurfgeschossen.
An den Einsatz von Strahlenwaffen war jedoch nicht zu denken, da zu viele Unschuldige gefährdet worden wären.
Als Yalo nur noch vier Meter von dem unsichtbaren Kratamonen entfernt war, holte er aus und schleuderte den ersten Stein mit aller Kraft in jene Richtung, die ihm die Energietaster wiesen.
Dem dumpfen Aufschlag des Steines folgte ein unterdrückter Schmerzensschrei. Getroffen! Ohne viel Zeit zu verlieren, warf Yalo

den zweiten Stein. Wieder zeigte ihm ein Aufschrei an, daß er gut gezielt hatte. Der Kratamone war zumindest für den Augenblick ausgeschaltet.
Yalo aktivierte den Antigravproj ektor und schwebte mit größtmöglicher Geschwindigkeit über die Menge hinweg und in eine der sternförmig auseinanderführenden Straßen hinein.
Die vier verbliebenen Kratamonen mit den flugfähigen Kampfanzügen folgten ihm.
Yalo flog einige hundert Meter weit bis zum Lagerhaus eines ihm bekannten Kaufmannes. Er wußte, daß es bis zur nächsten Ernte leerstand, deshalb hatte er es sich zum Ziel auserkoren.
Hier wollte er die vier Kratamonen erwarten.
Er schaltete alle Energiequellen ein, entledigte sich des Kampfanzuges, behielt nur eine Strahlenwaffe und die Ortungsgeräte bei sich. Er war überzeugt, daß er nicht geortet werden konnte, denn die Emission des Kampfanzuges würde alles andere überlagern und die Kratamonen ablenken.

13.

Die Kratamonen hatten sich vor dem Tor des Lagerhauses versammelt und hielten anscheinend Kriegsrat.
In diesem Moment war noch alles ruhig, doch im nächsten maß Yalo eine gewaltige Eruption an-und das Tor des Lagerhauses begann unter dem konzentrierten Beschuß von Strahlenwaffen zu verglühen.
Als das Feuer eingestellt wurde, drangen die vier Kratamonen mit den Kampfanzügen im Schutze ihrer Deflektorfelder ein. Yalo entdeckte sie mit Hilfe seiner Energietaster. Er holte eine erbsengroße Granate hervor und warf sie den Eindringlingen entgegen.
Eine gewaltige Explosion erschütterte das Gebäude und brachte die gesamte Vorderfront zum Einsturz. Die erste Explosion hatte sich noch nicht gelegt, als hintereinander vier weitere folgten. Yalo brauchte nicht erst auf seine Ortungsgeräte zu blicken, um zu wissen, daß diese Explosionen von den berstenden Rückentornistern der eingedrungenen Kratamonen herrührten. Damit waren die vier gefährlichsten Widersacher ausgeschaltet.
Yalo arbeitete sich durch die dichte Staubwand hindurch, darauf

gefaßt, weiteren Feinden zu begegnen. Aber kein Kratamone stellte sich ihm in den Weg. Er erreichte die Stelle, an der er seinen Kampfanzug deponiert hatte. Eine kurze Überprüfung ergab, daß die Kombination noch voll funktionsfähig war. Yalo zog sie an und schlang die Toga drüber.
Er schaltete den Schutzschirm und das Deflektorfeld ein und flog mittels Antigravitation durch die Staubwand hinaus ins Freie.
Er erwartete jetzt keinerlei Attacken, da er der Meinung war, durch den Deflektorschirm für die Gegner unsichtbar zu sein. Doch war das ein verhängnisvoller Fehler, der ihm beinahe das Leben gekostet hätte.
Die Kratamonen, die das Lagerhaus umstellt hatten, trugen zwar keine Kampfanzüge, doch mußten sie im Besitz von Ortungsgeräten sein. Denn Yalo hatte kaum das Lagerhaus hinter sich gelassen, da wurde von allen Seiten das Feuer auf ihn eröffnet.
Der Schutzschirm glühte auf, die überlasteten Schirmfeldgeneratoren begannen zu heulen, der Antigravprojektor konnte durch die in den Schutzschirm abfließende Energie nicht mehr die volle Leistung erbringen—und Yalo verlor an Höhe. Er rettete sich im letzten Moment dadurch, daß er die Raketentreibsätze zündete und, als er aus dem Bereich der Strahlenschüsse geschleudert worden war, den Schutzschirm ausschaltete.
Die plötzliche Wucht der Beschleunigung raubte ihm den Atem, der Luftwiderstand drückte wie eine unsichtbare Faust auf sein ungeschütztes Gesicht. Als er seinen Lungen den begehrten Sauerstoff nicht mehr länger vorenthalten konnte, schaltete er die Rückstoßdüsen aus und aktivierte wieder den Antigravprojektor.
Während er langsam auf Vertoro hinunterschwebte, stellte er verblüfft fest, daß er an die fünfhundert Meter hoch gestiegen war und fast eineinhalb Kilometer zwischen sich und das Lagerhaus gebracht hatte. Unter ihm lag der Promenadenweg, der auf der Stadtmauer rund um Vertoro führte. Hier hielten sich nur wenige Nighmanen auf. Die meisten befanden sich im Stadtzentrum und beim Platz der fallenden Wasser, um die Zwischenergebnisse der Spiele zu erfahren.
Yalo ging neben einem der Wachtürme, außerhalb des Blickwinkels der Wachtposten, nieder. Er schaltete das Deflektorfeld nicht ein, um Energien zu sparen. Immerhin hatte er noch hundert Kilometer bis zu

seiner Pyramidenstation zurückzulegen.
Es war seine Absicht, Vertoro durch eines der Stadttore zu verlassen und erst außerhalb der Stadt, wo er nicht mit Kratamonen zu rechnen hatte, die Flugeinrichtung seines Anzuges zur Anwendung zu bringen. Dadurch ging er zwar ein gewisses Risiko ein, doch war ihm das lieber, als sich der Gefahr einer Ortung durch die Kratamonen auszusetzen.
Er mußte einfach die Pyramide erreichen und die wichtige Nachricht an die USO abschicken.
Yalo verließ über die nächste Treppe die Stadtmauer und wandte sich in Richtung Südosttor. Da es für ihn außer Frage stand, daß die Kratamonen sämtliche Stadttore und Ausfallstraßen streng überwachen würden, hatte er sich auch schon überlegt, wie er die Kontrollen passieren konnte.
Er kannte einen Zoon-Züchter, der hundert Meter vor dem Südosttor sein Gehege stehen hatte. Ihn suchte Yalo auf. Der Mann hatte gerade keine Kundschaft und war damit beschäftigt, einem seiner Riesenvögel die losen Federn aus dem Gefieder zu lesen.
Yalo trat dicht vor ihn hin.
"Erkennt Ihr mich?"
Der Züchter warf nur einen Blick in sein Gesicht, dann hellten sich seine Augen auf.
"Bei KRATA, Ihr seid es, Yalo, der Händler!" rief er erfreut aus.
"Kann ich Euch irgendwie helfen, Euren Häschern zu entfliehen?"
"In der Tat, das könntet Ihr", bestätigte Yalo und fuhr in vertraulichem Tonfall fort: "Ich möchte zum Bad Ghwana hinaus, kann aber ohne entsprechende Verkleidung keines der Tore passieren. Ihr wißt, daß alle Jäger ihre Spione hier postieren."
"Und was könnte ich für Euch tun?"
"Ich miete einen Zoon, ohne jedoch mit ihm zu fliegen", antwortete Yalo. "Statt in dem Sattel Platz zu nehmen, werde ich mich unter einem seiner Flügel verbergen. Ihr müßtet den Zoon aber dann am Zügel durch das Tor hinausgeleiten."
"Ihr habt Ideen, Yalo", sagte der Züchter bewundernd.
"Selbstverständlich werde ich Euch helfen. Sucht Euch schon ein Tier aus, ich werde inzwischen die anderen auf ihre Plätze bringen."
Yalo wählte einen Zoon von durchschnittlichem Aussehen, an dessen Kopfhaltung und Blick man sah, daß er gutwillig und

temperamentlos war.
Ihr habt eine gute Wahl getroffen", lobte der Züchter, während sich Yalo unter den linken Flügel des Tieres zwängte und von unten mit beiden Armen die Flügelwurzel umfaßte. "Hoffentlich könnt Ihr Euch lange genug festhalten ..."
Die Stimme erstarb, die Umweltgeräusche verstummten, als der Riesenvogel seinen mächtigen Flügel über Yalo breitete.'Dann setzte sich der Zoon in Bewegung, mit dem Schritt legte er zwei Meter zurück. Yalo zählte die Schritte mit ... noch achtzig Meter bis zum Stadttor ... noch sechzig—Yalos Hände begannen zu schmerzen ... noch vierzig ... noch zwanzig Meter bis zum Südosttor—Yalos Finger waren schon ganz steif, er hatte kaum mehr die Kraft, sich festzuhalten ...
Jetzt mußten sie es gleich geschafft haben. Der Zoon stelzte weiter. Yalo biß die Zähne zusammen, seine Arme zitterten. Der Zoon machte keine Anstalten, stehenzubleiben. Yalo konnte nicht mehr, er merkte, wie seine gefühllosen Finger abglitten.
Da, endlich, blieb der Zoon stehen, winkelte die langen Beine ab und hockte sich in den Sand.
Sand! Sie hatten das Tor passiert, waren außerhalb der Stadt.
Yalo ließ die Flügelwurzel endgültig los und sank zu Boden. Der Zoon hob den Flügel, und der Züchter beugte sich zu Yalo hinab.
"Es ist geschafft', sagte er.
"Ich bin Euch zu großem Dank verpflichtet." Yalo erhob sich und wollte in die Tasche seiner Toga greifen, um den Züchter zu entlohnen, doch dieser hielt ihn mit einer Handbewegung davon ab.
"Es war mir eine Ehre, dem berühmten Yalo helfen zu können", sagte er. "Wenn Ihr mir Eure Dankbarkeit beweisen wollt, dann schenkt mir Euer Vertrauen, wenn Ihr wieder einen Zoon kaufen oder mieten wollt. Kommt zu Pelos, dem Züchter, wenn Ihr ein Tier von Rasse benötigt."
"Vielleicht wird das schon bald sein", versprach Yalo und verabschiedete sich. Abschließend fügte er hinzu: "Wenn die Zeit gekommen ist, werde ich meinen Diener Imiral zu Euch schicken."
Pelos scheuchte seinen Zoon auf und zog mit ihm fort.
Yalo kehrte der Stadt den Rücken zu und entfernte sich von ihr. Er durchquerte gerade das Zeltlager eines Bergstammes, der nach Vertoro gekommen war, um die im Laufe des letzten Jahres

gesammelten Felle zu verkaufen. Yalos geübtes Auge erkannte, daß es gute Felle waren. Zu einem anderen Zeitpunkt hätte er einige erstanden, um seine Bettstatt neu zu beziehen ...
"Halt. Umdrehen!"
Yalo zuckte zusammen, als er die befehlende Stimme in seinem Rücken hörte, tat aber so, als fühle er sich nicht angesprochen und ging weiter. Gleichzeitig schnellte seine Hand zum Kombinationsgürtel seines Kampfanzuges, um den Deflektor einzuschalten. Doch seine Hand kam nicht weit.
Plötzlich spürte er einen harten Schlag im Rücken, der ihn von den Beinen riß. Noch während des Falles ergriff er den Desintegrator, stieß sich mit der freien Hand vom Boden ab und rollte auf den Rücken. Ein zweiter Strahl bohrte sich an jener Stelle in den Boden, an der er eben noch gelegen hatte und schmolz ein tiefes Loch.
Yalo schoß im Liegen auf den Kratamonen, der breitbeinig zwischen den Zelten stand und mit einem schweren Strahler auf ihn zielte. Der Kratamone kam nicht mehr dazu, den Finger noch einmal um den Abzug zu krümmen. Seine linke Schulterpartie begann sich unter dem Desintegratorstrahl aufzulösen, über seine Lippen kam noch ein erstickter Laut, dann brach er leblos zusammen.
Die wenigen Berg-Nighmanen, die Zeuge des Kampfes geworden waren, standen wie versteinert da.
Yalo raffte sich auf und flüchtete.
Er hatte den Zweikampf gewonnen, aber einen hohen Preis für den Sieg bezahlen müssen. Der Schuß in seinen Rücken hatte den Tornister des Kampfanzuges zerstört. Yalo war nur deshalb noch am Leben, weil der Rückentornister den tödlichen Energiestrahl abgefangen hatte.
Trotzdem war er bereits so gut wie tot—denn ohne den Kampfanzug gab er eine leichte Beute `für die Kratamonen ab.
Und er konnte seine Geheimstation am Fuße der Kirzt-Berge nicht mehr anfliegen.

14.

"Beim Krater des dunklen Mondes!" entfuhr es Beba Ghwana, als sie Yalo im Eingang ihres Bades erblickte.
Sie zog ihn schnell in einen Seitengang, führte ihn zu einem

Separatbad, in das keine Kanäle mündeten und machte sich an seiner schmutzigen Toga zu schaffen.
"Nein", sagte Yalo abwehrend.
"Bist du so in Not, daß du dir nicht die Zeit für ein Bad nimmst?" Sie seufzte und strich ihm über das schweißbedeckte Gesicht. "Was ist los mit dir, Yalo? Es war leichtsinnig von dir, überhaupt zu mir zu kommen. Die Jäger wissen, daß wir befreundet sind. Es kann nicht mehr lange .dauern, dann werden sie nacheinander hier eintreffen und mein Bad auf den Kopf stellen. Nein, sage nichts! Ich weiß, es war dumm, dir Vorwürfe zu machen. Ich sorge mich nicht wegen der Ordnung in meinem Haus, sondern um dich. Aber wenn du schon hier bist, mußt du dich reinigen. Du siehst erbärmlich aus."
"Deshalb bin ich gekommen", sagte er. "Ich brauche deine Hilfe, sonst bin ich verloren.
Sie schlug die Augen nieder. "Vielleicht kann ich dir gar nicht helfen." Sie hob den Kopf und sah ihn an. "Aber ich werde es versuchen."
Sie wollte ihm wieder die Toga abnehmen, doch er schüttelte sie erneut ab. Er trug immer noch den zerstörten Kampfanzug darunter.
"Ich muß etwas loswerden, Beba", erklärte er. "Es handelt sich um einen Gegenstand, den niemand, nicht einmal du, zu Gesicht bekommen darfst. Kannst du mir eine Möglichkeit bieten, daß ich mich davon befreie?"
Sie überlegte kurz, dann sagte sie: "Du könntest das Ding ins Heizhaus bringen und verbrennen."
"Es ist nicht brennbar", meinte er zögernd, fügte aber schnell hinzu: "Trotzdem in deinen Öfen wird man nicht danach suchen."
"Sie brennen Tag und Nacht', erklärte sie dazu.
Er ließ sich von ihr zur Treppe bringen, die in den Keller führte. Bevor er hinunterstieg, fragte er:
"Stellst du mir eine Baodorin zur Verfügung, die sich auf Gesichtsmasken versteht?"
Beba Ghwana zögerte. "Gerne, Yalo, aber..."
"Meine Zeit ist kostbar, Beba!"
"Gut, du sollst-meine beste Baodorin bekommen."
Yalo stieg über die Treppe ins Heizhaus hinunter, trieb die beiden Sklaven, die
die Öfen unterhielten, in eine Ecke, von wo sie ihn nicht beobachten

konnten, und entledigte sich seines Kampfanzuges. Nur die Granaten, das Armband mit den Ortungsgeräten, die beiden Energiewaffen und das Vibratormesser behielt er.
Nachdem er den Kampfanzug in einen der großen Öfen geworfen und mit einer langen Stange Glut darüber geschoben hatte, ging er wieder ins Bad hinauf. Er sorgte sich nicht darum, daß der Schutzmantel des kleinen Atomreaktors durch das Feuer angegriffen werden könnte; dafür war die Temperatur nicht hoch genug.
Beba erwartete ihn bereits mit einer hübschen und noch ziemlich jungen Baodorin.
"Bevor ich dich ihr anvertraue, Yalo, muß ich dir unbedingt etwas gestehen", sagte Beba. "Folge mir bitte."
Sie sprach in einem Ton" der keinen Widerspruch duldete. Yalo kannte sie gut genug, um. zu wissen, daß jeder Einspruch sinnlos gewesen wäre. Deshalb kam er ihrer Aufforderung nach und folgte ihr in die obere Etage.
Sie führte ihn in einen großen Raum, in dessen Boden sich alle vier bis fünf Meter kleine Öffnungen befanden. Yalo wußte, daß von hier aus Beba die Baderäume einsehen und die Baodorinnen bei ihrer Tätigkeit beobachten konnte.
Beba deutete auf eine Öffnung und sagte:
"Wirf einen Blick hindurch, Yalo.
Er kniete nieder und preßte ein Auge an die Öffnung. Er erblickte eine wunderschöne Frau mit einem makellosen Körper, die von drei Baodorinnen bedient wurde. Als sie den Kopf mit dem goldblonden Harr lachend nach hinten bog, blickte er ihr direkt ins Gesicht.
Es war Jivina Aol, die Wahrsagerin, die sich an den *Spielen des dunklen Mondes* als Jägerin beteiligte und ihm eine gnadenlose Jagd prophezeit hatte!
Yalo stand auf.
"Warum so geheimnisvoll, Beba?" fragte er.
Ihre Stimme war gesenkt und klang beschämt, als sie sagte:
"Jivina ist eine charmante Person, wir haben gleich bei unserer ersten Begegnung Freundschaft geschlossen. Ich versprach ihr, während der Spiele mit ihr zusammenzuarbeiten."
Yalo schluckte.
"Und warum sagst du mir das?"
"Weil ich es nicht über mich brächte, dich zu hintergehen."

"Danke", sagte er lakonisch. "Und nun weißt du nicht, wie du mir beibringen sollst, daß du mir keine Unterstützung gewähren kannst."
"Nein, nein, Yalo, das stimmt nicht", sagte sie schnell. "Ich helfe dir. Was immer du verlangst, will ich für dich tun. Nur ... wenn ich dir eine Gesichtsmaske anlege, werde ich Jivina davon unterrichten:"
"Das macht mir nichts aus", meinte er leichthin. Er war schon zufrieden, wenn ihn die Kratamonen nicht auf den ersten Blick erkannten. "Bekomme ich wenigstens zehn Minuten Vorsprung?"
Sie nickte eifrig, sichtlich froh, daß er alles so ruhig hinnahm. "Ich gebe dir Vorsprung—Jivina wird bestimmt Verständnis dafür haben."

*

Yalo war zufrieden, als er in dem blankpolierten Stein sein Spiegelbild sah. Besser hätte er sich eine Maske mit Biomolplast auch nicht anfertigen können.
Er wirkte um gut vierzig Jahre jünger, besaß eine niedrige Stirn, stark hervortretende Backenknochen und ein spitzes Kinn. Um den nach unten gezogenen Mund lagen Falten, die Augen lagen tief in den Höhlen. Alles in allem machte er den Eindruck eines verbitterten Mannes, der die Schattenseiten des Lebens kennengelernt hatte. Der abgerissene Umhang und der weite, bis zum Boden reichende Kittel, der seinen hageren Körper umschlotterte, vervollständigten das Bild einer erbärmlichen Kreatur, die von den Almosen der anderen lebte.
Yalo Patser war ein Bettler, wie sie zu Tausenden in Vertoro lebten.
Er kam ungehindert durch das Stadttor und begab sich sofort zum *Khaza-LagoPlatz.* Er ließ sich an einer Straßenecke nieder, murmelte monoton seine Bittsprüche vor sich hin—und beobachtete den Brunnen. Als er nach zweistündigen Beobachtungen weder einen Kratamonen noch einen der Jäger in der Nähe der zehn steinernen Brunnenfiguren erblickte, wollte er sich schon erheben und nachsehen, ob Imiral eine Nachricht bei der vereinbarten Steinfigur hinterlassen hatte.
Da erblickte er Imiral. Der Gazuuner schlenderte rund um den Brunnen, blieb bei einem der wasserspeienden Drachen stehen, trank ausgiebig und verließ dann wieder den Platz.
Zehn Minuten später kam ein Kratamone zu der gleichen

Brunnenfigur, fingerte bei der Wasseraustrittsstelle herum und zog sich wieder zurück.
Yalo hatte genug gesehen. Er verließ seinen Standplatz und wandte sich ohne große Eile in Richtung der Denkerstätte.
Die eben beobachtete Szene hatte ihm deutlich gezeigt, daß die Kratamonen alle seine Verstecke kannten und bewachen ließen.
Yalo kam sich vor wie ein in die Enge getriebenes Wild. Ihm blieb auch nur noch die Denkerstätte als letzter Ausweg. Hier war er noch am sichersten. Und er mußte versuchen, von hier aus mit Imiral in Verbindung zu treten. Er brauchte den Gazuuner, damit er für ihn einiges erledigte, das er in seiner augenblicklichen Lage nicht selbst durchführen konnte.
Während es in den Straßen und auf den Plätzen von Vertoro immer stiller wurde, die Bewohner sich nach den ausgelassenen Festen zur Ruhe begaben und nur vereinzelte Gruppen von Nimmermüden die Gegend unsicher machten, herrschte auf der Denkerstätte auch zu dieser vorgerückten Stunde noch Hochbetrieb.
Yalo mischte sich unter das bunt durcheinandergewürfelte Volk und landete nach einer Weile bei einer Gruppe von Krüppeln, Verunstalteten und Bettlern, die den wirren Reden eines Philosophen lauschten, der über die Schönheit des Geistes sprach. Als der Philosoph seine Zuhörer aufforderte, Stellungnahmen abzugeben oder Fragen zu stellen, ergriff Yalo das Wort.
"Jebbelzum wird kommen!" rief er hinter einem Steinquader hervor, damit man ihn nicht sehen konnte. "Ich weiß es von einem Wanderprediger. Jebbelzum wird sich unserer erbarmen und jene mit Gütern dieser Welt belohnen, die schönen Geistes sind."
Er wartete nicht mehr den Erfolg seiner Rede ab, sondern zog sich schnell zurück. Immer wenn er an einem unbehauenen Steinblock oder einer halbfertigen Statue vorbeikam und sich unbeobachtet wähnte, schnitzte er mit dem Vibratormesser den Namen "Jebbelzum" in den Stein.
Als er zu einem blinden Maler kam, der die Farben mit den Fingern auf ein dickes Pergament auftrug und Kompositionen allein mit seinem Tastsinn schaffte, ließ sich Yalo neben ihm nieder.
"Kennst du Jebbelzum?" fragte er.
Der blinde Maler nickte. "Er ist ein Hausgott, den einige Nighmanen verehrten, bevor der Kratarismus über uns kam. Heute kennt ihn

kaum jemand."
"Jebbelzum wird wiederkommen; stark und hilfreich, wird er sich jener annehmen, die ihn nicht vergessen haben", sagte Yalo.
"Woher weißt du, daß er nicht ein schwacher Hausgott geblieben ist?" fragte der blinde Maler.
"Ich habe gesehen, wie sein Name in Stein geschrieben wurde. Und es war kein Meißel dabei im Spiel", sagte Yalo.
"Führe mich hin", bat der blinde Maler.
Yalo führte ihn zu einem Steinblock, in den er vorher den Namen des in Vergessenheit geratenen Hausgattes geritzt hatte.
"Tatsächlich!" staunte der blinde Maler, als er die Buchstaben abtastete. "Die Inschrift ist so glatt, daß sie unmöglich gemeißelt sein kann."
Yalo zog sich zurück, als einige Neugierige näherkamen.
"Jebbelzum", lasen sie. Und sie fragten: "Wer ist das?"
"Kennt ihr ihn nicht?" wollte der blinde Maler wissen.
"Nein. Wer ist das?"
Der blinde Maler schwieg geheimnisvoll. Nachdem er die Menge, die sich
inzwischen angesammelt hatte, lange genug auf die Folter gespannt hatte, sagte er: "Jebbelzum ist so stark, daß er mit dem bloßen Finger seinen Namen in den Stein geschrieben hat ..."
Yalo war mit der Entwicklung zufrieden, die sich abzuzeichnen begann. Aber er ruhte sich nicht aus, sondern betrieb weiterhin Flüsterpropaganda für den kleinen, unbekannten Hausgatt vergangener Tage.
Bald war der Name Jebbelzum in aller Munde, wurde von der Denkerstätte fortgetragen in alle Bezirke von Vertoro. Und als am nächsten Tag Jebbelzum neben den Spielen des dunklen Mondes zum Hauptgesprächsthema geworden war, wußte niemand mehr, wo das Gerücht seinen Ursprung gehabt hatte.
Wer, was oder wann war Jebbelzum? Es gab die wildesten Vermutungen. Jebbelzum war der Tag, an dem die Sonne ihre Kraft verlieren würde; Jebbelzum war die rechte Hand KRATAS; Jebbelzum hieß ein Kraut aus dem Nordland, das ungeheure körperliche und geistige Kräfte verlieh; Jebbelzum war die Inkarnation des Bösen, des Guten, des Schönen, des Häßlichen, ein von den Zakotern entdecktes Land, eine Illusion ... ein liebenswerter

Hausgott aus früheren Zeiten. Doch die meisten, die sich an die Zeit erinnerten, da man Jebbelzum für jeden Tag des Lebens dankte, glaubten nicht, daß er gemeint war. Sie glaubten den haarsträubenden Gerüchten eher, als daß sie die nächstliegende Möglichkeit in Betracht zogen. Und so kam es, daß zwar ganz Vertoro von Jebbelzum sprach, aber niemand wußte, was tatsächlich damit gemeint war.
Darauf hatte Yalo seinen ganzen Plan aufgebaut. Er rechnete damit, daß die Gerüchte die Wahrheit verzerren und alle Spuren zur Denkerstätte und zu ihm verwischen würden.
Niemand in Vertoro konnte ahnen, daß ein Trick eines Teilnehmers der Spiele dahintersteckte. Das hieß—niemand außer Imiral. Er mußte dieses Zeichen verstehen, sonst war Yalo Patser verloren.

15.

Imiral stand in der vordersten Reihe der Schaulustigen. Er blickte direkt über die Schulter eines Gardisten auf den *Plat% der fallenden Wasser,* in dessen Mitte die beiden großen Zelte für die Jäger und Opfer standen. Die blasse, große Scheibe der Sonne Ratos-Ebor war bereits vor einer halben Stunde hinter dem Horizont verschwunden. Alle Opfer hatten sich eingefunden, nur Yalo Patser war noch nicht da.
Der Gazuuner wurde unruhig. Ob seinem Herrn etwas zugestoßen war?
Hinter ihm sagte ein altes Weib mit ihrer keifenden Stimme: "Wenn Jebbelzum kommt, wird alles anders werden."
Ein anderer sagte: "Einmal nach Jebbelzum fahren, es sehen und dann sterben! Mehr Glück will ich gar nicht."
Imiral hätte ihnen am liebsten gesagt, daß mit Jebbelzum nur jener Hausgatt gemeint sein konnte, der früher in verschiedenen Gebieten von Nighman als Schutzpatron der Familie gegolten hatte. Aber er tat es dann doch nicht, weil man ihm doch nicht geglaubt hätte. Und überhaupt, sollten sich die anderen den Kopf über Jebbelzum zerbrechen. Er war wegen Yalo Patser hier.
Wo blieb er nur? Wenn er nicht bald auftauchte, würde er zu spät zur Kontrolle kommen.
"Jebbelzum!"

Imiral zuckte zusammen, als dieser Ruf über den Platz hallte. Er reckte den Kopf und sah, daß zweihundert Meter weiter in der Absperrung ein Tumult entstand. Jemand hatte den Kordon der Gardisten durchbrochen und rannte auf das Kontrollzelt zu. Er rief: "Laßt mich durch, ich habe eine wichtige Mitteilung zu machen!"
Ein Gardist hetzte mit gespannter Schleuder hinter ihm her. Er schoß, und das Klettengeschoß ging hoch über den Eindringling dahin. Als dieser jedoch das Kontrollzelt erreichte, lief er zweien der dort postierten Soldaten geradewegs in die Arme.
Es kam zu einem heftigen Wortwechsel, und als der Gardist aus der Absperrung hinzukam, verschwanden sie alle vier gemeinsam im Kontrollzelt. Eine Viertelstunde verging, bis der Gardist mit dem Eindringling herauskam und zurück zur Absperrung ging.
Neben Imiral kicherte ein alter Mann.
"Bei KRATA! Dahinter steckt bestimmt wieder dieser Yalo Patser."
Viele der anderen schienen ebenso zu denken, denn sie brachen in ein Jubelgeschrei aus und riefen immer wieder Yalo Patsers Namen.
Imiral hatte selbst schon mit dem Gedanken gespielt, daß sein Herr den Zwischenfall inszeniert haben konnte, um auf diese Weise die Kontrolle hinter sich zu bringen. Aber er konnte sich nicht vorstellen, wie Yalo Patser nun den Kratamonen entkommen wollte, wo er von allen erkannt worden war.
Während der Gardist sich zur Absperrung zurückbegab, blieb der Mann, der das ganze Spektakel verursacht hatte, zwanzig Meter vor der Menge stehen und hob die Arme.
Das Geschrei verstummte, es wurde still. Alle warteten gespannt darauf, was ihnen Yalo Patser zu sagen hatte.
Yalo Patser ließ sich lange Zeit.
Endlich sagte er mit erhobener Stimme, so daß ihn alle verstehen konnten:
"Ich bin nicht Yalo Patser. Der Gardist, der mir zum Kontrollzelt gefolgt ist, das war Yalo Patser. Inzwischen wird er seinen Jägern bereits auf und davon sein."
Er hatte kaum geendet, da brach ein ohrenbetäubender Stimmorkan los. Die Begeisterung der Menge über den neuesten Meisterstreich des gerissenen Händlers kannte keine Grenzen.
Imiral zog sich zurück. Es war ihm zwar nicht gelungen, Verbindung mit seinem Herrn aufzunehmen, aber wenigstens wußte er ihn in

Sicherheit. Trotzdem sorgte er sich, weil Yalo auf keine seiner Nachrichten reagierte, die er in den verschiedensten Verstecken hinterlassen hatte.
Imiral beeilte sich, zu Damor Lapatas Haus zu kommen, um in Vislaras Gegenwart für wenige köstliche Augenblicke der Wirklichkeit entfliehen zu können.

*

Auf der Gartenmauer von Damor Lapatas Haus stand in ungelenker Schrift geschrieben: JEBBELZUM.
Imiral ging kopfschüttelnd daran vorbei und schlüpfte durch die schmale Tür, hinter der Vislara auf ihn wartete.
"Wo warst du so lange?" fragte sie und preßte sich fest an ihn. "Ich war so in Sorge, dachte schon, Damor hätte ..."
Er verschloß ihr den Mund mit einem Kuß.
"Alles in Ordnung, Vis", meinte er dann lächelnd. "Ich habe auf Yalo gewartet; der erst im letzten Augenblick zur Kontrollstelle kam. Es gelang mir nicht, ihn zu sprechen."
"Pst, Imiral, kein Wort mehr davon,' Sie nahm ihn an der Hand und führte ihn in den Garten hinein. Neben derr schwarzen Riesen wirkte sie zart und zerbrechlich.
"Wie schön es bei dir ist", sagte sie verträumt. "Ich sehne den Tag herbei, da du mich von Damor Lapata fortbringen wirst."
"Dieser Tag kommt bald."
"Ich glaube dir." Sie gingen engumschlungen durch den Garten. Vislara fuhr fort: "Ich fühle mich nur in deinen Armen geborgen. Du bist so stark und doch so zärtlich. Ich werde dich immer lieben, denn mit dir ist jeder Tag so schön wie der erste. Erinnerst du dich noch, als wir uns bei Beba Ghwana in dem Baderaum mit der Statue des Hausgottes Jebbelzum erstmals sahen?"
Er blieb abrupt stehen.
"Was ist mit dir, Imiral?"
"Jetzt kenne ich des Rätsels Lösung", sagte Imiral wie zu sich selbst. "Yalo hat die Gerüchte über Jebbelzum in Umlauf gebracht, um mir ein Zeichen zu geben. Und ich Narr habe nicht begriffen, ob es bedeutet, daß er sich mit mir im Bad Ghwana treffen möchte?"
Vislara schüttelte den Kopf. "Das kann nicht sein. Beba Ghwana

besitzt diese Statue nicht mehr. Erinnerst du dich? Du selbst hast sie ihr in Yalo Patsers Namen abgekauft."
Imiral nickte. "Ja, Yalo hat sie einem Geschäftsfreund geschenkt. Der stellte den steinernen Jebbelzum auf das Sims seines Hauses, wo er sich noch immer befindet." Imiral ergriff ihre Hände. "Ich danke dir, Vis, ohne dich hätte ich Yalos Zeichen vielleicht nicht verstanden."
Er verabschiedete sich mit einem Kuß von ihr und verließ Damor Lapatas Anwesen durch die Tür in der Gartenmauer.
Imiral wäre am liebsten sofort zum Haus von Yalo Patsers Geschäftsfreund gegangen, doch konnte er das aus Gründen der Sicherheit nicht tun. Er war überzeugt, daß ihn die Kratamonen und vielleicht auch die Spione der Jäger beschatteten, obwohl er sie bereits Dutzende Male abgeschüttelt hatte.
Die Tatsache, daß Yalo Patser ihn an keinem der vereinbarten Orte treffen wollte, sprach dafür, daß die Kratamonen die anderen Verstecke alle kannten. Imiral mußte diesmal besondere Vorsicht walten lassen. Er durfte nicht riskieren, auch nur die geringste Spur zu hinterlassen, wenn er zu dem Treffpunkt ging.
Er wanderte scheinbar ziellos durch die überfüllten Straßen von Vertoro, rannte dann unvermittelt in Seitengassen hinein, verschwand in Häuser, von denen er wußte, daß sie noch einen Hinterausgang besaßen. Er suchte den *Basar der tausend Händler* auf, wo er Kleider erstand,die er gleich darauf in einem der Bäder anzog. Er ging in ein Gesellschaftshaus für Sklaven, verbrachte dort eine Stunde und verließ es durch einen Seitenausgang.
Er hatte bisher nur drei Kratamonen zu Gesicht bekommen, die sich nicht um ihn zu kümmern schienen. Es sah so aus, als hätte Imiral alle seine Verfolger abgeschüttelt. Aber er gab sich noch nicht zufrieden.
Erst wenn er absolut sicher war, daß ihm niemand mehr auf den Fersen war, wollte er Yalo Patser aufsuchen.
Da es schonziemlich spät war und sich die Straßen sichtlich entvölkerten, suchte er eine Herberge auf, um den Rest der Nacht dort zu verbringen.
Das Lager war hart und vernachlässigt, aber er schlief sofort ein. Am nächsten Morgen wurde er durch den Lärm geweckt, den seine fünfzehn Zimmergenossen verursachten. Es waren alles Nordländer

wie er.
Imiral lächelte zufrieden. Das Schicksal schien ihm hier einen Wink zu geben. Er bahnte ein Gespräch mit den Nordländern an, in dessen Verlauf es sich herausstellte, daß sie ebenfalls Gazuuner waren, die nach Vertoro gekommen waren, um sich als Söldner zu verdingen. Doch waren sie erst gestern in der Stadt angekommen und wußten deshalb nicht, wohin sie sich wenden sollten. Imiral ergriff diese Gelegenheit und bot sich ihnen als Führer an. Darüber zeigten sich die fünfzehn Gazuuner hocherfreut.
Man brach auf.
Sie waren erst zweihundert Meter weit gegangen, da schlug Imiral vor, daß sie in der Kneipe, an der sie gerade vorbeikamen, Rast machen sollten. Das war ganz nach dem Geschmack der Gazuuner. Nach ein paar Gläsern gingen sie weiter—bis zur nächsten Kneipe. Bei der sechsten Kneipe hatte Imiral, der selbst kaum etwas getrunken hatte, die fünfzehn rauhen Gesellen soweit, daß sie sich kaum mehr auf den Beinen halten konnten. Einige von ihnen waren am Tisch eingeschlafen.
Imiral schlich sich unbemerkt davon und bat den Wirt um eine vertrauliche Unterredung. Er beglich die Zeche und legte noch etwas dazu; damit der Wirt nachschenken konnte. Dann brachte er sein Anliegen vor.
Er sei den fünfzehn Männern zufällig über den Weg gelaufen, sagte er. Als sie erkannten, daß er einer ihres Volkes war, hätten sie ihn gezwungen, mit ihnen zu feiern. Er könne nun aber nicht mehr länger bleiben, weil sein Herr auf ihn warte, fürchte aber gleichzeitig die Wut der Gazuuner, wenn er ihre weitere Gesellschaft ablehnte. Ob der Wirt ihn nicht unbemerkt von hier fortschaffen könne?
Der Wirt konnte. Er ließ von seinem Sklaven den Handkarren in den Hof fahren. Imiral legte sich zusammengekauert auf die kleine Ladefläche, dann wurden Binsenballen über ihm aufgeschichtet.
Und los ging's!
Die beiden Kratamonen, die Imiral vor der Herberge erkannt hatten und ihm gefolgt waren, überzeugten sich gelegentlich davon, daß die Nordländer noch in der Schankstube der Kneipe saßen. Erst als sie des langen Wartens müde wurden und nachzählten, stellten sie fest, daß einer fehlte ...
Zu diesem Zeitpunkt hatte Imiral das Haus bereits erreicht, über

dessen Eingang der Hausgott Jebbelzum seine schützenden Hände ausbreitete. Bei Imirals Anblick erhob sich der Bettler, der vor dem Haus saß, kam zu ihm und drängte ihn in die Werkstatt eines Sandalenflechters hinein Der Handwerker sah kurz auf, nickte dem Bettler zu und vertiefte sich dann wieder in seine Arbeit.
"Ich freue mich, Euch wohlauf zu sehen, Yalo", flüsterte Imiral. "Verzeiht mir, daß ich so lange brauchte, um Euer Zeichen zu verstehen."
"Hauptsache, du bist hier", sagte Yalo. "Ich brauche unbedingt deine Hilfe. Die Kratamonen haben alle meine Verstekke entdeckt, ich darf mich nirgends mehr hinwagen. Nur hier, in dieser abgelegenen Gegend, bin ich einigermaßen sicher. Aber ich kann hier nicht bleiben. Ich muß Vertoro verlassen und zur Aly-Um-GemyedoPyramide, um Funkkontakt mit der USO aufzunehmen."
"Sagt mir, was ich zu tun habe", verlangte Imiral zu wissen.
"Besorge einen Zoon für mich", sagte Yalo. "Gehe zu Pelos, dem Züchter, und lasse dir in meinem Namen das beste, edelste und schnellste Tier geben. Du kannst ihm vertrauen, aber gib ihm keine Auskünfte. Denn den Kratamonen gegenüber könnte er nicht schweigen. Hast du genügend Geld?"
"Ihr habt mir genug überlassen, daß ich damit Bad Ghwana kaufen könnte"" antwortete Imiral. "Was hat mit dem Zoon zu geschehen?"
"Bringe ihn in die Nähe des *Platzes der fallenden Wasser";* erklärte Yalo. "Er muß in Rufweite des Kontrollzelts sein. Deshalb wäre es gut, wenn du dich schon vor Sonnenuntergang einfändest, bevor die Menschenmassen heranströmen. Dir bleibt also mehr als eine Stunde Zeit."
Imiral lächelte verstehend. "Ich ahne, was Ihr vorhabt. Aber mir ist noch nicht klar, wie Ihr den Namen des Zoon erfahren wollt, den ich Euch beschaffen werde."
Yalo winkte ab. "Das ist gar nicht nötig. Ich habe schon oft Pelos' Tiere geflogen und kenne alle Befehle, auf die sie reagieren. Mache dir also deshalb keine Sorgen. Hast du noch irgendwelche Fragen, Imiral?"
Der Gazuuner schüttelte den Kopf. Er hätte noch viel zu sagen gehabt, doch dafür war jetzt keine Zeit.
"Paßt gut auf Euch auf, Yalo", war alles, was er über die Lippen brachte.

Yalo lächelte zuversichtlich. "Und selbst wenn mir etwas zustoßen sollte, werde ich in dir einen würdigen Nachfolger haben. Sei nur du vorsichtig, Imiral, damit dir die Kratamonen nichts anhaben können."
Der Gazuuner verließ die Werkstätte des Sandalenflechters und eilte die Straße hinauf.
Yalo wollte gerade wieder seinen Platz vor dem Haus einnehmen, als er angerufen wurde.
"Yalo, habe ich Euch endlich!"
Bevor der Händler noch reagieren konnte, traf ihn ein Klettengeschoß an der Schulter. Sein Umhang färbte sich augenblicklich rot. Die Farbe durchdrang den Stoff und fraß sich in der Haut fest.
Yalo konnte es nicht fassen, daß er getroffen worden war. Er stand nur da, starrte auf den roten Fleck an seiner Schulter. So erwartete er den Jäger.
Damor Lapata kam gemächlich heran. Er trug das Gewand eines Priesters der "Sekte der huldvollen Himmelsfahrer", die zu einer Zeit gegründet worden war, als die Springer noch nach Khaza kamen.
Er umschritt Yalo wie ein Raubtier seine Beute und rief den vorübergehenden Passanten zu:
"Seht Leute, das ist der große Yalo Patser. Und ich habe ihn gestellt!"
Sofort bildete sich eine größere Ansammlung Neugieriger. Sie wollten alle sehen, ob es diesem Jäger tatsächlich gelungen war, den berühmten Yalo Patser zu markieren.
"Wenn Ihr jetzt die Güte habt, mir zur Kontrollstelle zu folgen", sagte Damor Lapata mit falscher Freundlichkeit, "damit wir den roten Punkt registrieren lassen können."
Yalo nickte schweigend und setzte sich in Bewegung. Damor Lapata gestaltete den Marsch zum *Platz der fallenden Wasser* für sich zu einem einzigartigen Triumphzug. Er ging betont langsam, damit sich die Kunde von seinem Sieg über Yalo Patser ausbreiten konnte und die Leute heranlockte.
"Ich kann verstehen, daß Ihr verstimmt seid, Yalo", sagte Damor Lapata einmal. "Aber könntet Ihr nicht zeigen, daß Ihr auch ein guter Verlierer seid?"
Wenn du wüßtest! dachte Yalo. Es war ihm inzwischen ziemlich egal, wie viele rote Punkte er abbekam. Ihm ging es in erster Linie

ums Überleben. Und wenn er bedachte, welch gute Zielscheibe er nun für die Kratamonen abgab, konnte er seine Überlebenschancen nur als äußerst gering bezeichnen.
"Ihr habt mich besiegt, Damor, und ich werde Euch in aller Öffentlichkeit dafür meine Anerkennung aussprechen", sagte Yalo. "Doch verratet mir eines. Wie seid Ihr auf meine Spur gekommen?"
Damor Lapata zögerte. Dann antwortete er mit seltsam ausdrucksloser Stimme: "Durch Vislara."
Yalo konnte nicht glauben, daß sie eine Verräterin war. Aber wenn Lapata es sagte, mußte es wohl so sein.
Sie erreichten den *Platz der fallenden Wasser* knapp vor Sonnenuntergang. Bis sie sich durch die riesige Menschenmenge durchgezwängt hatten, war die Sonne hinter dem Horizont verschwunden.
Yalo schritt auf das Kontrollzelt wie ein Verurteilter zu. Und gerade als er es betreten wollte, erhielt er einen Schlag gegen sein gesundes Bein, das sofort gefühllos wurde.
Er ging in die Knie. Zwei Gardisten mußten ihn stützen.
Lähmstrahlen! durchzuckte es ihn. Die Kratamonen hatten ihn aus dem Hinterhalt mit Paralysatoren beschossen! Ihre Absicht war klar. Sie wollten ihn kampfunfähig machen, um ihm dann leichter den Todesstoß versetzen zu können.
Mit einem gelähmten und einem verwundeten Bein war er endgültig verloren.

16.

Yalo Patser hatte die Kontrolle über sich ergehen lassen und bestätigte, daß Damor Lapata ihn stellte, als er noch in blendender körperlicher Verfassung war.
Jetzt stand er, auf einen Gardisten gestützt, vor dem Kontrollzelt. Grabesstille lag über dem Platz. Alle waren gespannt, wie er sich diesmal absetzen würde. Das Kombinationsgerät an seinem Handgelenk zeigte ihm, daß die Kratamonen bereits in der Menge auf ihn lauerten. Er wußte, daß sie diesmal alles daransetzen würden, ihn nicht noch einmal entkommen zu lassen. Aber er wußte auch, daß sie ihn nicht vor aller Augen mit Strahlenwaffen beschießen würden.

Darauf baute er seinen Plan auf.
Yalo legte die Hände trichterförmig an den Mund und rief:
"Ayschiar!"
Aus der Menge erhob sich ein schlanker Zoon. Er kam mit sanftem Flügelschlag herangesegelt und landete vor Yalo Patser. Ein erstauntes Murmeln ging durch die Menge.
Yalo ließ sich von dem Gardisten in den Sattel helfen, schnallte sich an den vorderen und hinteren Stützhörnern an und ergriff die Zügel, die aus drei Lederriemen bestanden. Er zog an dem mittleren Lederriemen, dem Höhenzügel, das in der durchlöcherten Hasenwurzel des Zoon endete. Das Tier bog seinen langen Hals durch, hob den Kopf, wodurch es seine Flugbereitschaft zeigte, und Yalo rief:
"Yaschna!"
Der Zoon kam auf die Beine, breitete die Flügel zu ihrer vollen Spannweite aus, machte drei schnelle Schritte und hob vom Boden ab.
Yalo sah den *Platz der fallenden Wasser* rasch unter sich verschwinden und ließ die Zügel schnalzen. Der Zoon flog mit gerecktem Kopf und kräftigem Flügelschlag dicht über die Häuser von Vertoro dahin. Als sie außer Sichtweite waren, lenkte Yalo das Tier in südöstliche Richtung, ließ es steil in die Höhe steigen und spornte es durch ruckartige Bewegungen der Zügel und durch kurze, abgehackte Befehle zu größerer Geschwindigkeit an.
Sie hatten bald die Stadtmauer von Vertoro überflogen und kamen ins freie Gelände hinaus. Ein Blick auf seine Ortungsgeräte zeigte Yalo, daß die Verfolger zurückgefallen waren. Er lächelte grimmig. Wahrscheinlich waren die Kratamonen der Meinung, daß ihre flugfähigen Kampfanzüge nicht schnell genug waren, um dem Zoon folgen zu können. Oder aber sie hatten nur zu spät reagiert.
Wie dem auch war, Yalo befand sich für den Augenblick in Sicherheit. Trotzdem konnte er sich nicht vorstellen; daß ihn die Kratamonen so ohne weiteres flüchten lassen würden.
Seine Befürchtungen bestätigten sich wenig später, zehn Kilometer außerhalb von Vertoro.
Er warf einen routinemäßigen Blick auf die Ortungsgeräte und sah, daß der Energietaster zwei Energiequellen *vor ihm* ortete. Sie waren noch zwei Kilometer entfernt, näherten sich aber unglaublich schnell.

Das konnte nur bedeuten, daß die Kratamonen mit seinem Ausbruch aus der Hauptstadt rechneten und überall in der Geröllebene Männer postiert hatten.
Ohne lange Überlegungen holte Yalo den Desintegrator und den Impulsstrahler unter seinem Umhang hervor und richtete sie mit gestreckten Armen nach vorne. Er wartete, bis die beiden Kratamonen auf fünfhundert Meter herangekommen waren, dann gab er über den Kopf des Zoon hinweg ein Dauerfeuer aus seinen beiden Waffen ab. Er hatte sich die Richtung gemerkt, aus der seine Gegner ihm entgegenflogen und bestrich diesen Abschnitt pausenlos mit den tödlichen Strahlen. Er schoß auf gut Glück und mit der Absicht, die Kratamonen einzuschüchtern und sich Respekt zu verschaffen.
Um so überraschter war er, als plötzlich zweihundert Meter vor ihm mitten in der Luft ein Feuerball entstand. Das war das Zeichen, daß' er den Schutzschirm des einen Kratamonen getroffen hatte. Er konzentrierte nun das Feuer beider Waffen auf diesen einen Punkt, sah, wie der sich schnell nähernde Feuerball immer intensiver zu glühen begann—und schließlich hundert Meter links von ihm explodierte.
Die Ortungsgeräte zeigten, daß der überlebende Kratamone etwas zurückgefallen war, sich aber noch in Schußweite befand. Yalo ließ den Zoon durch abwechselndes Ziehen des linken und des rechten Zügels in Schlangenlinien fliegen und wich so den Energiestrahlen aus, die ihm der Kratamone nachschickte. Zweimal strichen die Strahlenschüsse so knapp an ihm vorbei, daß ihm die erhitzte Luft wie ein glühender Atem ins Gesicht schlug.
Je größer die Strecke wurde, die der Zoon zurücklegte, desto weiter fiel der Kratamone zurück. Yalo wußte jetzt, daß er seine Station unter der Pyramide lange vor seinem Verfolger erreichen konnte. Das konnte seine Rettung sein. Doch schon im nächsten Augenblick sah er ein, daß ihm das nur wenig nützen würde. Und wenn er einen noch so großen Vorsprung herausschinden konnte, der Kratamone würde ihm auf den Fersen bleiben und merken, wenn Yalo landete und in seine Station eindrang.
Damit aber würde diese wichtige Geheimstation der USO den Kratamonen in die Hände fallen.
Das mußte Yalo verhindern. Deshalb hatte er keine andere Wahl, als sich seinem Verfolger zu stellen.

Als die achtzig Meter aufragende Aly-Um-Gemyedo-Pyramide mit dem viereckigen Grundriß unter ihm auftauchte, leiß Yalo den Zoon eine Schleife drehen und seinem Verfolger in verlangsamtem Tempo entgegenfliegen.
Yalo erkannte, daß der Kratamone ebenfalls langsamer wurde. Er nahm die Herausforderung an. Er war noch fünfhundert Meter entfernt ... vierhundert ... Yalo machte sich bereit ... dreihundert Meter ... Yalo nahm mit beiden Waffen Ziel ... Noch zweihundert Meter ... hundertfünfzig ... —da blitzte es bei dem Kratamonen auf. Yalo schoß im gleichen Augenblick, riß den Zoon herum, veranlaßte ihn dazu, die Geschwindigkeit zu erhöhen und um den Kratamonen zu kreisen, Dann nahm Yalo das Feuer wieder auf. Er sah mit grimmiger Genugtuung, daß der Schutzschirm des Gegners gelegentlich aufglühte, konnte aber nicht verhindern, daß er ihn zeitweilig aus dem Fadenkreuz verlor.
Einen dieser Momente nützte der Kratamone aus, um einen genau gezielten Schuß abzugeben. Der Energiestrahl traf den linken Flügel des Zoon. Yalo wurde auf dem Rücken des flugunfähigen Tieres, das mit dem noch heilen Flügel das Gleichgewicht zu halten versuchte, durcheinandergeschüttelt.
Yalo wußte, daß auch sein Gegner angeschlagen war, denn den vorangegangenen Beschuß konnte sein Schutzschirm unmöglich überstanden haben. Er brauchte nur einen einzigen Treffer anzubringen. Aber der in Schmerz und Todesangst um sich schlagende Zoon machte ihm ein Zielen unmöglich. Außerdem verloren sie ständig und immer schneller an Höhe. Der Kratamone befand sich bereits hundert Meter über ihnen. Yalo nutzte diese letzte Möglichkeit, seinen Gegner auszuschalten. Erschoß blindlings—und traf.
Im selben Augenblick, in dem der Rückentornister des Kratamonen explodierte, wurde Yalos Impulsstrahler getroffen. Er schleuderte instinktiv die aufglühende Waffe von sich, bevor sie ihm in der Hand explodieren konnte und hob die andere Hand schützend vors Gesicht. Aber da war es bereits zu spät. Sein Gesicht, sein ganzer Körper schien in Flammen gehüllt zu sein.
Wie durch einen Nebel hindurch erkannte Yalo während des Absturzes, daß mit dem Zoon irgend etwas nicht stimmte.
Er besaß keinen Kopf; der lange Hals war ein häßlicher verkohlter

Stummel.
Yalo hatte dieses schreckliche Bild kaum aufgenommen, da prallte der tote Vogel mit ihm auf dem Boden auf.

17.

Yalo wußte nicht, wie lange die Ohnmacht gedauert hatte.
Irgendwann erwachte er und fand sich in das Gefieder des toten Zoon eingebettet. Er befreite sich davon und schleppte sich auf die Geröllhalde hinaus.
Was war geschehen?
Wo war er?
Der Anblick der hochaufragenden Vierkant-Pyramide brachte einen Teil seiner Erinnerung zurück.
Er wußte, daß er sterben mußte. Aber vorher wollte er noch seine Station unter der Pyramide erreichen und ... Was eigentlich?
Der Funkspruch! Er mußte einen Funkspruch an die USO abgeben.
Die USO mußte über die unheimliche Macht informiert werden, die Khaza in ihren Klauen hielt.
Yalo schleppte sich einige Meter weit, dann brach er erschöpft zusammen. Er sammelte seine Kräfte und kämpfte weiter gegen den Tod an.
Noch ist es nicht soweit! dachte Yalo und schleppte sich weiter. Vor seinen Augen begann sich alles zu drehen.
Ergib dich in das Unvermeidliche, drängte eine kalte, aber doch so verführerische Stimme in seinem Innern.—*Gewähre dir endlich die ewige Ruhe.*
"Nein!"
Yalo kroch auf allen vieren zu der Pyramide. Er wußte nicht mehr, wie er es schaffte, den Impulsschlüssel herauszuholen und den Zugang zu seiner Geheimstation aufzusperren. Irgendwie gelang es ihm dann, tiefer unter die Oberfläche vorzudringen. Er rastete oft, wehrte die eisige Hand ab, die nach seinem Herzen griff, bekämpfte den Schmerz in seinem Körper, biß die Zähne zusammen und befahl seinen Gliedern, sich zu bewegen.
Ich muß den Hyperkomsender erreichen!
Aber es hatte den Anschein, als müßte er den Planeten Khaza erst einmal umrunden, bevor er ans Ziel kam.

Er versuchte, auf die Beine zu kommen, schaffte es auch, brach aber sofort wieder zusammen. Er blieb eine Ewigkeit liegen. Er tat einen Atemzug, der eine Ewigkeit dauerte und schleppte sich einen Meter weit. Er brauchte eine Ewigkeit für diesen Meter. Dabei hatte er nur noch kurze Zeit zu leben ...
Sein verwirrter Geist gaukelte ihm eine Vision vor, seine überanstrengten Sinne spielten mit: Er sah die großräumige Halle vor sich, die die Hauptzentrale seiner Geheimstation beherbergte. Er fühlte den kalten Boden unter den Händen, hörte das leise Rumoren der automatisch arbeitenden Geräte. Knapp vor ihm war der Hyperkomsender, nur zwei oder drei Meter von ihm entfernt.
Das war keine Halluzination.
Er hatte es geschafft! Mit übermenschlicher Kraftanstrengung legte er die letzten Meter zurück und zog sich an dem Kontursessel empor. Er mußte funken ... Zuerst war der Hyperkom einzuschalten, dann das Chiffriergerät, der Funkstörer, der Zerhacker ... *Und nun berichte, Yalo!*
Er brauchte eine Viertelstunde, um die wichtigsten Erkenntnisse der letzten Tage zu übermitteln—der geraffte, chiffrierte und zerhackte Funkspruch dauerte nur den Bruchteil einer Sekunde.
Yalo berichtete darin über die Landung des Raumschiffes, über seinen Ausflug zum Krater des dunklen Mondes, über die seltsamen, unentwirrbaren Hyperfunksymbole, in die sich höhnisches Lachen mischte, über die technische Ausrüstung der Kratamonen, über seinen Verdacht, daß die Diener KRATAS keine ahnungslosen Priesterabkömmlinge waren, die von dieser Welt stammten, sondern Mitglieder einer fremden Macht.
Erst als Yalo den gerafften Funkspruch abgegeben hatte, betäubte er seinen Schmerz mit Narkotika aus dem Medo-Schrank.
Er fühlte sich sofort besser. Der Schmerz ließ nach, die Kräfte schienen in seinen Körper zurückzufluten. Aber die vorübergehende Besserung seines Zustands konnte ihn nicht darüber hinwegtäuschen, daß er dem Tode nahe war.
Er machte sich nichts vor, er hatte nicht mehr lange zu leben. Aber vielleicht blieb ihm noch Zeit genug, die Kratamonen, die sicher bald eine großangelegte Suchaktion nach ihm starten würden, von hier fortzulocken. Sie durften diese Station unter keinen Umständen finden!

Yalo injizierte sich ein aufputschendes Mittel und verließ den Stützpunkt durch einen Stollen, der zweihundert Meter weiter in eine Schlucht mündete. Sie lag in einem unwegsamen Gelände und war durch überhängende Felswände auch für Beobachter aus der Luft nicht einsehbar.
Am Ende der Schlucht lag ein Stall mit automatischer Futterversorgung. Dort hielt Yalo immer einen Zoon bereit. Es war ein Tier aus bester Zucht, schlank, feingliedrig, mit wunderschön gezeichneten Federn. Es brachte es mühelos auf eine Geschwindigkeit von zweihundert Kilometern in der Stunde und konnte weit mehr als zweitausend Kilometer ohne eine einzige Rast zurücklegen.
Yalo geleitete den Zoon aus dem Stall, schnallte sich im Sattel fest und flog mit ihm aus der Schlucht hinaus—der Küste entgegen. Er lenkte den Zoon in jene Richtung, in der die Insel mit dem *Krater des dunklen Mondes* lag.
Diese Insel lag weit draußen im offenen Meer, außerhalb der normalen Reichweite eines Zoon. Yalo wußte das, dennoch unternahm er den Versuch, die Insel zu erreichen. Er hatte nichts mehr zu verlieren. Seine Stunde würde bald schlagen, das fühlte er. Aber vielleicht konnte er noch einige Feinde mit in den Tod nehmen. Er hatte noch immer die erbsengroßen Bomben bei sich, von denen einige eine verheerende Sprengkraft besaßen.
Wenn es ihm gelang, die Insel doch noch zu erreichen, konnte er die Bomben über dem Krater des dunklen Mondes abwerfen ...
Der Zoon ließ die Küste hinter sich, stieß in den Luftraum über dem Meer hinein. Von der See kam ein heftiger Sturm auf, der Yalo Patsers Körper im Sattel nach hinten drückte. Der Händler spürte, wie das Leben langsam aus ihm wich. Nur noch einmal bäumte er sich gegen die Umklammerung des Todes auf ...
Ein dunkler Punkt erschien, der langsam größer wurde, als wolle er den Himmel verdrängen und sich auf Yalo stürzen.
Der Wind trieb ihm die Tränen in die Augen, als er sie weiter aufriß, um so besser zu erkennen, welcher Natur der schwarze Fleck über ihm war.
Weg, dachte er. *Verschwinde!*
Aber das dunkle Ding blieb, paßte seine Geschwindigkeit der des Zoon an und kam tiefer.

Es war—ein Fluggleiter.
Kratamonen!
Diese Erkenntnis durchzuckte Yalo wie ein belebender Funke. Er stemmte sich gegen den Flugwind, ergriff seine Waffe und richtete sie senkrecht in den Himmel. Als sich die Desintegratorstrahlen aus dem Lauf lösten da hatte der Sturm seinen Arm wieder zurückgebogen, die Energien verloren sich wirkungslos im Himmel.
Yalos Lebenswille war endgültig gebrochen.
Er war schon tot, bevor er von den sengenden Strahlen aus dem Gleiter eingehüllt wurde. Yalo wußte nichts mehr davon, daß der Zoon von der ersten Salve tödlich getroffen wurde und dem Meer entgegenstürzte.
Der Fluggleiter kreiste noch einige Minuten über der Stelle, an der der tote Riesenvogel mit seinem Reiter versunken war, dann drehte er ab und flog zum Festland zurück.

EPILOG

Imiral schreckte hoch. Er war so sehr in Gedanken versunken gewesen, daß ihm gar nicht bewußt wurde, in welche Richtung er seine Schritte gelenkt hatte.
Es dauerte einige Sekunden, bis er sich in seiner Umgebung zurechtfand.
Er war auf dem Wasserfriedhof von Vertoro. Zu seinen Füßen war ein Wasserbecken, von dessen oberem Ende sich ein teurer Grabstein erhob -Darnor Zapata hatte ihn gestiftet.
Darauf stand zu lesen:
VISLARA
Wasser war ihr Leben
Hier lebt sie auch im Tode
Imiral ballte die Hände zu Fäusten. In ihm drängte alles danach. Damor Zapatas Haus aufzuchen und von dem ehrlosen Edelmann Sühne zu verlangen. Imiral konnte nicht glauben, daß Vislara freiwillig Yalo Patsers Versteck verraten hatte. Und Damor Lapatas Schilderung des Vorfalles war vollkommen unglaubwürdig.
... Das arme Mädchen stür%te so unglücklich über die Treppe, daß sie sich tödlich verletzte. In der letzten Minute ihres Lebens wies sie mir den Weg zu Yalo Patser ...
So hatte Damor Lapata gesprochen.

Es war eine Lüge, das wußte Imiral. Lapata hatte Vislara durch Gewaltanwendung zum Verrat gezwungen und sie dann getötet, um sich ihrer als Zeugin zu entledigen.
Imiral hätte sein Leben dafür gegeben, Vislara zu rächen.
Er wandte sich von ihrem Totenbekken ab und verließ den Friedhof.
Rache für Vislara!
Rache für Yalo Patser!
Er konnte sich nur für eines entschließen. Für Vislara oder für Yalo Patser. Er rang lange mit sich, bevor er erkannte, was sinnvoller war.
Plötzlich empfand er für Darnor Zapata nur noch Verachtung.
Dagegen begann er die Kratamonen und die unbekannte Gottheit vom dunklen Mond—KRATA—immer mehr zu hassen. Er hoffte, daß Yalo Patsers Tod nicht umsonst gewesen war, er hoffte aus ganzem Herzen, daß es ihm gelungen war, die Sternenmenschen von der USO von dem unheimlichen Treiben auf Khaza zu unterrichten.
Er war fest entschlossen, den Stützpunkt unter dem Aly-Um-GemyedoPyramide aufzusuchen und Yalo Patsers Mission weiterzuführen.

ENDE